

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
PERMAINAN “INGKLING” PADA ANAK KELOMPOK B1
DI TK MINOMARTANI I NGAGLIK
SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan




Oleh
Jeslin Wardanar
NIM 09111244024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2013**


PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN “*INGKLING*” PADA ANAK KELOMPOK B1 DI TK MINOMARTANI I NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Jeslin Wardanar, NIM 09111244024 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I


Drs. Sudarmanto, M. Kes
NIP. 19570508 148303 1 001

Yogyakarta, 2 September 2013
Pembimbing II,

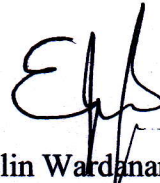

Eka Sapti C., MM, M. Pd.
NIP. 19771020 200501 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, September 2013
Yang menyatakan,



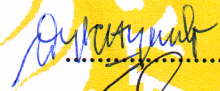



Jeslin Wardanar
NIM. 09111244024

PENGESAHAN

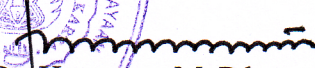
Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN “*INGKLING*” PADA ANAK KELOMPOK B1 DI TK MINOMARTANI I NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Jeslin Wardanar, NIM 09111244024 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 13 September 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sudarmanto, M. Kes	Ketua Penguji		23/9 ¹³
Martha Christiani, M. Pd.	Sekretaris Penguji		19/9 ¹³
Prof. Dr. Sukadiyanto, M. Pd.	Penguji Utama		24/9 ¹³
Eka Sapti C., MM, M. Pd.	Penguji Pendamping		23/9 ¹³

Yogyakarta, 07 OCT 2013
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

Bermain adalah dimana kita merasakan kesenangan tanpa beban

(Penulis)

Perjuangan adalah benih yang kau tanam dan keberhasilan adalah buah
manis yang akan kau petik nanti

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Almamater kebanggaanku Universitas Negeri Yogyakarta
2. Agama, Nusa, dan Bangsa
3. Papa dan Mama beserta keluarga tercinta

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
PERMAINAN “INGKLING” PADA ANAK KELOMPOK B1
DI TK MINOMARTANI I NGAGLIK
SLEMAN YOGYAKARTA**

Oleh
Jeslin Wardanar
NIM 09111244024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan “*ingkling*” pada anak kelompok B1 di TK Minomartani I Ngaglik Sleman Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah anak didik kelompok B1 di TK Minomartani 1 Ngaglik Sleman Yogyakarta dengan jumlah 23 anak dengan anak laki-laki 14 anak dan perempuan 9 anak. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan setiap siklusnya terdapat 3 pertemuan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat melalui permainan “*ingkling*”, yakni kemampuan motorik kasar anak sebelum diadakan tindakan terdapat 5 anak (22%) dengan kriteria baik. Pada siklus I peneliti memperkenalkan permainan *ingkling* terlebih dahulu kepada anak, kemudian memberikan contoh bermain *ingkling* yang benar kepada anak, sehingga anak dapat memahami kegiatan pembelajaran melalui permainan *ingkling*. Pada siklus II pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan pada pemecahan permasalahan-permasalahan yang muncul pada siklus I yaitu peneliti memberi pengawasan khusus pada anak, peneliti sering memberikan *reward* pada anak agar termotivasi. Pada siklus II permainan *ingkling* dikompetisikan agar anak menjadi tertantang dan lebih bersemangat. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan yang didapat pada siklus I kemampuan motorik kasar anak sebesar 48% atau 11 anak, dan pada siklus II, kemampuan motorik kasar anak meningkat hingga sebesar 87% atau 20 anak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan *ingkling* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 TK Minomartani I dengan pengawasan khusus dan pemberian motivasi.

Kata kunci: *motorik kasar, permainan ingkling*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah yang Maha Pencipta, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga dengan izin-Nya skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan “*Ingkling*” Pada Anak Kelompok B1 Di Tk Minomartani I Ngaglik Sleman Yogyakarta” ini dapat terselesaikan. Tidak lupa sholawat serta salam dihaturkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW yang menjadi panutan setiap umat manusia dalam meraih kebahagiaan di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan UNY. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyusun skripsi ini. Untuk itulah penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan FIP Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin penelitian.
2. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Terima kasih atas pemberian izin penelitian dan segala arahan.

3. Bapak Drs. Sudarmanto, M. Kes, pembimbing I. Terimakasih atas bimbingannya selama ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Eka Sapti C., MM. M. Pd, pembimbing II. Terimakasih atas bimbingannya selama ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala TK Minomartani 1, Ibu Ambar Widi Astuti, A. Ma yang telah memberikan pengarahannya dan Ibu Endang Wahyuningsih, sebagai kolaborator dalam proses penelitian ini.
6. Papa dan Mama tercinta, Bapak Waryanto dan Ibu Andanar Sulastri serta kakak Amik Warlinton, terima kasih atas motivasi lahir dan batin yang sudah diberikan kepada saya.
7. Teman terdekat Wahyu Hendra Krisnawan dan sahabat-sahabat “cengli” (Ophi, Nur, Sadiyah, Astri, Eka, Elel) yang telah memberikan bantuan, semangat dan motivasi.
8. Teman-teman mahasiswa PG PAUD angkatan 2009 yang menjadi teman seperjuangan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan yang turut membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga amal baik dari berbagai pihak mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Dengan kerendahan hati, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Oktober 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teoritik	9
1. Tinjauan Kemampuan Motorik	9
a. Pengertian Perkembangan Motorik	9
b. Prinsip Perkembangan Motorik	11
c. Tujuan dan Fungsi Perkembangan Motorik	13
d. Perkembangan Motorik Kasar	15
e. Karakteristik Motorik Kasar Anak 5-6 tahun	23

2. Tinjauan Tentang Bermain	24
a. Pengertian Bermain	24
b. Macam Permainan	25
c. Permainan Tradisional “ <i>ingkling</i> ”	27
3. Karakteristik Anak Usia TK	33
B. Penelitian Yang Relevan	35
C. Kerangka Berpikir	36
D. Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan	39
C. Subyek Penelitian	40
D. Desain Penelitian	40
E. Rancangan Tindakan	42
F. Metode Pengumpulan Data	44
G. Instrumen Penelitian	45
H. Teknik Analisis Data	49
I. Indikator Keberhasilan	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	51
B. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan	52
C. Pelaksanaan PTK Siklus I.....	54
D. Pelaksanaan PTK Siklus II	66
E. Pembahasan	78
F. Keterbatasan Penelitian	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Perkembangan Motorik Kasar Anak	23
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Observasi	45
Tabel 3. Rubrik Penilaian Keseimbangan	46
Tabel 4. Rubrik Penilaian Kekuatan	47
Tabel 5. Rubrik Penilaian Kelincahan	48
Tabel 6. Hasil Observasi Kondisi Awal Keseimbangan Anak	53
Tabel 7. Hasil Observasi Kondisi Awal Kekuatan Anak	53
Tabel 8. Hasil Observasi Kondisi Awal Kelincahan Anak	53
Tabel 9. Hasil Observasi Awal Motorik Kasar Anak	54
Tabel 10. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus I Pertemuan I	57
Tabel 11. Hasil Observasi Kekuatan Anak Siklus I Pertemuan I	57
Tabel 12. Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus I Pertemuan I	58
Tabel 13. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus I Pertemuan I	58
Tabel 14. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus I Pertemuan II ...	60
Tabel 15. Hasil Observasi Kekuatan Anak Siklus I Pertemuan II	60
Tabel 16. Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus I Pertemuan II	61
Tabel 17. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus I Pertemuan II ...	61
Tabel 18. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus I Pertemuan III ...	63
Tabel 19. Hasil Observasi Kekuatan Anak Siklus I Pertemuan III	63
Tabel 20. Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus I Pertemuan III	64
Tabel 21. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus I Pertemuan III ...	64
Tabel 22. Hasil Rekapitulasi Observasi Motorik Kasar Anak Siklus I	65
Tabel 23. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus II Pertemuan I	69
Tabel 24. Hasil Observasi Kekuatan Anak Siklus II Pertemuan I	69
Tabel 25. Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus II Pertemuan I	70
Tabel 26. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus II Pertemuan I ...	70
Tabel 27. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus II Pertemuan II	72

Tabel 28.	Hasil Observasi Kekuatan Anak Siklus II Pertemuan II	72
Tabel 29.	Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus I Pertemuan II	73
Tabel 30.	Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus II Pertemuan II	73
Tabel 31.	Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus II Pertemuan III	75
Tabel 32.	Hasil Observasi Kekuatan Anak Siklus II Pertemuan III	75
Tabel 33.	Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus I Pertemuan II	76
Tabel 34.	Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus I Pertemuan II	76
Tabel 35.	Hasil Rekapitulasi Pengamatan Motorik Kasar Anak Siklus II	77
Table 36.	Hasil Rekapitulasi Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II	83

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	90
Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian	95
Lampiran 3. Hasil Penelitian	109
Lampiran 4. Foto Saat Penelitian	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah individu yang sedang dalam masa perkembangan baik fisik atau mental yang sangat pesat. Pertumbuhan dan perkembangan mereka telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel syaraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel syaraf otak (sinap) terus berkembang. Begitu pentingnya usia dini, teori mengatakan bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% pada usia delapan tahun (Slamet Suyanto, 2005: 7).

Pada masa ini anak harus distimulasi sebaik mungkin agar kemampuan yang dimiliki anak dapat berkembang secara maksimal dengan pengembangan kemampuan yang maksimal diharapkan anak dapat hidup dengan baik dimasa mendatang. Orangtua atau pendidik memiliki tanggung jawab besar dalam pengembangan kemampuan yang dimiliki anak tersebut.

Pada perkembangan anak usia dini ada beberapa aspek perkembangan yang saling terkait perkembangannya. Aspek-aspek perkembangan anak tersebut meliputi perkembangan fisik-motorik, perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa. Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan yaitu perkembangan fisik motorik pada anak usia dini, perkembangan fisik motorik anak akan mempengaruhi aspek perkembangan lainnya yang dimiliki oleh anak misal aspek perkembangan sosial-emosional anak atau yang lainnya. Namun, dewasa ini

sering orangtua atau pendidik mengabaikan hal tersebut. Menurut Bambang Sujiono (2005: 1.11) perkembangan motorik kasar berkembang lebih dulu daripada perkembangan motorik halus anak. Dapat dikatakan perkembangan motorik kasar anak adalah perkembangan yang sangat penting yang nantinya akan mempengaruhi perkembangan lainnya. Perkembangan motorik kasar anak dapat dilihat salah satunya saat anak-anak sedang bermain.

Dunia anak adalah dunia bermain, semua anak sangat menyukai bermain, sebagian hidupnya dihabiskan untuk bermain. Pada saat bermain anak-anak juga belajar berbagai hal. Hal ini dapat dijadikan metode pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini, yaitu belajar dengan bermain. Tidak disadari dalam bermain aspek perkembangan anak ikut berkembang dengan sendirinya. Akan lebih baik sebagai orangtua atau pendidik memberikan stimulasi yang benar dan maksimal. Menurut Slamet Suyanto (2005: 119), pada hakikatnya semua anak suka bermain, hanya anak yang sedang tidak enak badan yang tidak suka bermain. Mereka menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain, baik sendiri, dengan teman sebaya, maupun dengan orang yang lebih dewasa. Bentuk permainannyapun beragam. Berdasarkan fenomena tersebut para ahli PAUD menentukan bahwa bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran, di mana esensi bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Bermain merupakan sebuah kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan manusia. Pada saat manusia berada dalam proses pembentukan diri dari kanak-kanak menuju dewasa tidak ada yang tidak mengenal “permainan”. Menurut

Hurlock dalam Kamtini dan Husni Wardi (2005: 47) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa memepertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kajian. Permainan memiliki berbagai macam jenisnya, ada permainan tradisional dan permainan modern, namun akhir-akhir ini permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan dan tersisihkan oleh permainan modern. Permainan tradisional termasuk kekayaan budaya yang tidak ternilai harganya. Di Indonesia banyak sekali jenis permainan tradisional, yang tersebar di seluruh penjuru Indonesia ini. Dari yang dimainkan sendiri sampai yang dimainkan bersamaan atau kelompok, dari permainan yang menggunakan alat sampai tidak menggunakan alat permainan. Permainan tradisional banyak melibatkan aktivitas fisik, pengaturan strategi, kerjasama kelompok dan kecerdasan emosi. Permainan tradisional anak-anak dikatakan mengandung banyak nilai-nilai budaya tertentu serta memiliki fungsi melatih pemainnya untuk melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di masyarakat, seperti misalnya melatih berhitung, melatih kecakapan berfikir, melatih bandel (tidak cengeng), melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya (Sukirman, 2008: 27). Selain sebagai hiburan atau wadah untuk bersenang-senang, permainan tradisional dapat juga digunakan sebagai media pengembangan berbagai aspek perkembangan.

Berdasar pengamatan yang dilakukan di TK Minomartani 1, yang dilakukan peneliti bahwa di taman kanak-kanak ini beberapa guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton, begitu juga dalam upaya

pengembangan kemampuan motorik kasar anak masih rendah. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan motorik kasar anak belum bervariasi. Kemampuan motorik kasar anak terbilang rendah terlihat saat kegiatan berjalan dengan mengangkat satu kaki. Sarana dan prasarana yang dimiliki untuk pengembangan motorik kasar anak cukup, seperti papan titian, jaring laba-laba (*spider web*), bola ukuran besar dan kecil, tali, dan sebagainya. Namun penggunaan sarana prasarana yang dimiliki kurang maksimal atau masih rendah, hanya ada beberapa guru saja yang menggunakannya dengan maksimal. Kelompok B1 adalah salah satu kelas yang belum maksimal dalam penggunaan sarana prasarana yang ada dan metode dalam pengembangan kemampuan motorik kasar anak. Guru kurang memperhatikan media pembelajaran di luar kelas dalam upaya mengembangkan motorik kasar anak. Karena metode dan media yang digunakan kurang bervariasi dan dilakukan di dalam kelas anak-anak kurang antusias dan tidak tertarik dengan pembelajaran sehingga mereka sering tidak terkontrol dan ramai sendiri. Metode pembelajaran yang menarik untuk anak ada banyak salah satunya dengan menggunakan media permainan tradisional atau permainan kecil. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang merangsang semangat anak seperti permainan tradisional dan permainan kecil lainnya ini.

Salah satu permainan tradisional yang populer di Indonesia yaitu permainan *ingkling*, dengan *ingkling* kita dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. *Ingkling* adalah permainan sederhana yang tidak membutuhkan biaya banyak namun *ingkling* memiliki banyak manfaat.

Pengembangan motorik kasar anak itu sangat penting, pengembangan motorik kasar mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri, kerja sama dan mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif (Yudha M, 2005: 115)

Dengan demikian peneliti memiliki prioritas dan tujuan mengenai “upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional “*ingkling*” anak usia dini pada kelompok B1 di TK Minomartani 1 Ngaglik Sleman Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- 1 Metode pembelajaran yang digunakan masih monoton dan belum bervariasi
- 2 Kemampuan motorik kasar anak masih terbilang rendah
- 3 Guru belum maksimal dalam menggunakan sarana dan prasarana
- 4 Guru kurang memperhatikan berbagai media pembelajaran di luar kelas dalam upaya mengembangkan motorik kasar anak
- 5 Anak kurang antusias atau kurang tertarik dalam pembelajaran khususnya motorik kasar
- 6 Belum menggunakan media pembelajaran yang merangsang semangat anak seperti permainan tradisional atau permainan kecil lainnya seperti *ingkling*.

C. Batasan Masalah

Mengingat kompleksnya permasalahan yang dipaparkan dalam identifikasi masalah maka peneliti lebih memprioritaskan pada upaya meningkatkan

kemampuan motorik kasar melalui media permainan tradisional "*ingkling*" pada anak kelompok B1 di TK Minomartani 1 Ngaglik Sleman Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah serta batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan "*ingkling*" pada anak kelompok B1 di TK Minomartani 1 Ngaglik Sleman Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 di TK Minomartani 1 Ngaglik Sleman Yogyakarta melalui permainan "*ingkling*".

F. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Manfaat teoritis

Manfaat secara teoritis dalam penelitian ini yaitu

- a. Menambahkan pengetahuan mengenai kemampuan motorik kasar anak.
- b. Menambah pengetahuan mengenai permainan tradisional.
- c. Menambah pengetahuan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, meningkatkan pengetahuan dan pengalaman mengenai penelitian tindakan kelas, memperoleh gambaran tentang model pembelajaran ketrampilan motorik kasar untuk peserta didiknya.

- b. Bagi peserta didik, memberikan masukan atau pengetahuan tentang permainan tradisional yang dapat untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak salah satunya "*ingkling*".
- c. Bagi wali murid, memberikan masukan tentang pentingnya permainan tradisional dalam perkembangan kemampuan motorik kasar pada putra-putrinya.
- d. Bagi sekolah, hasil penelitian merupakan sumbangan bagi sekolah dalam hal perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran.

G. Definisi Operasional

1. Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar adalah suatu perubahan atau proses kemampuan motorik yang terus menerus yang melibatkan otot-otot besarnya. Dalam perkembangan motorik kasar ada beberapa gerakan dasar yang nantinya akan mempengaruhi kemampuan motorik kasar selanjutnya, gerakan tersebut yaitu berjalan, berlari, mendaki. Dalam pengembangan motorik kasar ada unsur-unsur penting yang perlu diperhatikan yaitu kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, kelentukan, koordinasi, ketepatan, dan keseimbangan. Dalam penelitian ini motorik kasar anak yang akan dikembangkan lebih pada mengenai keseimbangan anak dan kekuatan anak.

2. Permainan *Ingkling*

Permainan *ingkling* adalah salah satu permainan tradisional yang dikenal di Indonesia dan di Daerah Istimewa Yogyakarta khususnya. Permainan ini memiliki beberapa nama seperti *engklek*, *ingkling*, *sondah*, *suda manda*, sesuai dengan

daerah dimana berada. Pada permainan ini tidak hanya memiliki nilai kesenangan, namun dapat juga dijadikan metode untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini seperti mengenai kekuatan, dan keseimbangan anak.

Permainan *ingkling* adalah permainan tradisional yang dapat dimainkan bersama-sama serta beragam bentuknya. Cara bermain permainan ini yaitu dengan cara berjalan dengan satu kaki pada petak yang sudah disiapkan dan tidak boleh menginjak garis pada petak yang sudah disiapkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik

1. Tinjauan Tentang Kemampuan Motorik

a. Pengertian Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik adalah suatu perubahan dalam perilaku motorik yang melibatkan interaksi dari kematangan makhluk dan lingkungannya. Pada manusia perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi satu sama lainnya (Yudha M Saputra, 2005: 114).

Didukung dengan pendapat Corbin (Sumantri, 2005: 48), perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi.

Bambang Sujiono (2005: 1.10) mengemukakan lebih rinci mengenai perkembangan motorik, perkembangan motorik adalah proses seseorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuhnya, untuk itu anak belajar dari guru mengenai pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Dapat disimpulkan dari beberapa tokoh diatas bahwa perkembangan motorik adalah suatu perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dengan dewasa dan perkembangannya saling mempengaruhi satu sama lain dan dibutuhkan stimulasi dari luar untuk perkembangan yang maksimal.

Menurut Slamet Suyanto (2005: 51) perkembangan fisik-motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar (*gross muscle*) dan otot halus (*fine muscles*), yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus, perkembangan badan meliputi empat unsur yaitu: (1) kekuatan, (2) ketahanan, (3) kecekatan dan (4) keseimbangan. Perkembangan motorik kasar ialah badan yang tersusun oleh otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik. Oleh karena itu gerakan tersebut dikenal dengan gerakan dasar.

Sedangkan perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian-bagian tubuh yang lebih spesifik, seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menali sepatu, dan menggunting. Berbagai kegiatan pembelajaran seperti melipat, mengelem, menggunting kertas melatih motorik halus pada anak. Demikian pula menggambar bebas dengan kuas besar, kuas kecil dan mewarnai mengembangkan otot-otot halus pada jari tangan. Hal ini sangat bermanfaat untuk melatih jari anak agar bisa memegang pensil dan belajar menulis kelak (Slamet Suyanto, 2005: 51). Hal ini selaras dengan pendapat Hildebrand (1986) (Husni Wardi, 2005: 124) yang mengemukakan ada dua macam motorik yaitu motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan koordinasi otot halus atau motorik halus biasanya dipergunakan dalam kegiatan belajar di dalam ruangan, sedangkan otot kasar atau motorik kasar dipergunakan di luar ruangan.

Menurut Gasell dan Ames (1940) dan Illingsworth (1983) (Slamet Suyanto, 2005: 51-53), perkembangan motorik pada anak mengikuti delapan pola umum, yaitu :

- 1) *Contuinity* (bersifat kontinyu), dimulai dari yang sederhana ke yang lebih kompleks sejalan dengan bertambahnya usia anak.
- 2) *Uniform sequence* (memiliki tahapan yang sama), yaitu memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, meskipun kecepatan tiap anak satu dengan yang lainnya dalam mencapai tahapan berbeda.
- 3) *Maturity* (kematangan), yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel syaraf. Sel syaraf telah terbentuk semua saat anak lahir, tetapi proses mielinasinya masih terus berlangsung sampai beberapa tahun kemudian. Anak tidak dapat melakukan suatu gerakan motorik tertentu yang terkoordinasi sebelum proses mielinasi tercapai.
- 4) Umum ke khusus, yaitu dimulai dari gerak yang sifatnya umum ke gerak yang sifatnya khusus. Gerakan secara menyeluruh dari badan terjadi lebih dahulu sebelum gerakan bagian-bagiannya. Hal ini disebabkan karena otot-otot besar berkembang lebih dahulu sebelum motorik halus.
- 5) Dimulai dari gerakan refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi. Anak lahir didunia telah memiliki refleks, seperti menangis ketika lapar, haus, sakit, atau merasa tidak nyaman. Refleks tersebut akan berubah menjadi gerak yang terkoordinasi dan bertujuan. Orang dewasa tidak lagi menangis hanya karena lapar.
- 6) Bersifat *chepalo-caudal direction*, artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dahulu dari bagian yang mendekati ekor. Otot pada leher berkembang lebih dahulu dari pada otot kaki.
- 7) Bersifat *proximo-distal*, artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang dahulu dari yang lebih jauh. Otot dan syaraf lengan berkembang lebih dulu daripada otot jari. Oleh karena itu anak TK menangkap bola dengan lengan bukan dengan jari.
- 8) Koordinasi *bilateral* menuju *crosslateral*, artinya bahawa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ kesilangan.

Dengan demikian yang dimaksud dengan perkembangan motorik dalam penelitian ini adalah proses seorang anak belajar terampil mengerjakan anggota tubuhnya khususnya pada anggota badan bagian kaki. Perkembangannya sesuai dengan pola pada umumnya dari sederhana ke yang lebih kompleks.

b. Prinsip Perkembangan Motorik

Prinsip perkembangan motorik menurut Sumantri (2005: 48-49) adalah adanya suatu perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa

pertumbuhannya. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan motorik yang sesuai dengan masa perkembangannya. Nilai-nilai yang didapat dari perkembangan motorik pada anak antara lain mendapatkan: pengalaman yang berarti, hak dan kesempatan beraktivitas, keseimbangan jiwa dan raga, serta mampu berperan menjadi dirinya sendiri.

Menurut Yudha M (2005: 114) tujuan dan fungsi perkembangan motorik adalah penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukan efisien dan efektif.

Berbeda dengan pendapat Hurlock (1978: 151-153) bahwa dari beberapa studi longitudinal lahir lima prinsip perkembangan motorik, yaitu:

- 1) Perkembangan Motorik Bergantung pada Kematangan Otot dan Syaraf
Perkembangan bentuk kegiatan motorik yang berbeda sejalan dengan perkembangan daerah (*areas*) system syaraf yang berbeda. Karena perkembangan pusat syaraf yang lebih rendah, yang bertempat dalam urat syaraf tulang belakang, pada waktu lahir berkembangnya lebih baik daripada pusat syaraf tinggi yang berada di dalam otak, maka gerak refleks pada waktu lahir lebih baik dikembangkan dengan sengaja daripada dibiarkan berkembang sendiri. Gerakan terampil belum dapat dikuasai sebelum mekanisme otot anak berkembang. Selama masa kanak-kanak, otot berbelang (*striated muscles*) atau *striated muscles* yang mengendalikan gerakan sukarela berkembang dalam laju yang agak lambat. Sebelum anak cukup matang, tidak mungkin ada tindakan sukarela yang terkoordinasi.
- 2) Belajar Keterampilan Motorik Tidak Terjadi sebelum Anak Matang
Sebelum sistem syaraf dan otot berkembang dengan baik, upaya untuk mengajarkan gerakan terampil bagi anak akan sia-sia. Sama juga halnya apabila upaya tersebut diprakarsai oleh anak sendiri. Pelatihan seperti itu mungkin menghasilkan beberapa keuntungan sementara, tetapi dalam jangka panjang pengaruhnya tidak akan berarti atau nihil.
- 3) Perkembangan Motorik Mengikuti Pola yang Dapat Diramalkan
Pola perkembangan motorik yang dapat diramalkan terbukti dari adanya perubahan kegiatan masa ke kegiatan khusus. Dengan matangnya mekanisme urat syaraf, kegiatan massa digantikan dengan kegiatan spesifik, dan secara acak gerakan

kasar membuka jalan untuk memperhalus gerakan yang hanya melibatkan otot dan anggota badan yang tepat. Meskipun setiap tahap berbeda satu sama lain, masing-masing bergantung pada tahap yang mendahuluinya dan mempengaruhi tahap berikutnya.

- 4) Dimungkinkan Menentukan Norma Perkembangan Motorik Awal
Perkembangan motorik mengikuti pola yang diramalkan, berdasarkan umur rata-rata dimungkinkan untuk menentukan norma untuk bentuk kegiatan motorik lainnya. Norma tersebut dapat digunakan sebagai petunjuk yang memungkinkan orang tua dan orang lain untuk mengetahui apa yang dapat diharapkan dan pada umur berapa hal itu dapat diharapkan dari anak. Petunjuk tersebut dapat juga digunakan untuk menilai kenormalan perkembangan anak.

- 5) Perbedaan Individu dalam Laju Perkembangan Motorik

Meskipun dalam aspek yang lebih luas perkembangan motorik mengikuti pola yang serupa untuk semua orang, dalam rincian pola tersebut terjadi perbedaan individu. Hal ini mempengaruhi umur pada waktu perbedaan individu tersebut mencapai tahap yang berbeda. Sebagian kondisi tersebut mempercepat laju perkembangan motorik, sedangkan sebagian lagi memperlambatnya. Kondisi yang dilaporkan memiliki dampak paling besar terhadap laju perkembangan motorik.

Dengan demikian ada dua prinsip penting dalam perkembangan, yaitu filogenetik dan ontogenetik. Menurut Spikir (1966) dalam Walid Khairimas (2010) ada dua macam pengertian yang harus dihubungkan dengan perkembangan yaitu: (1) Ontogenetik adalah yang berhubungan dengan perkembangan sejak terbentuknya individu yang baru dan seterusnya sampai dewasa. (2) Filogenetik adalah perkembangan dari asal usul manusia sampai sekarang ini. Perkembangan perubahan fungsi sepanjang masa hidup menyebabkan perubahan tingkah laku dan perubahan ini juga terjadi sejak permulaan adanya manusia.

c. Tujuan dan Fungsi Perkembangan Motorik

Menurut Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 115) pada dasarnya tujuan dari perkembangan motorik pada anak yaitu pengembangan pada motorik kasar dan halus. Tujuan pengembangan motorik kasar yaitu: mampu meningkatkan keterampilan gerak; mampu memelihara dan meningkatkan

kebugaran jasmani; mampu menanamkan sikap percaya diri; mampu bekerjasama; mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif. Tujuan pengembangan motorik halus yaitu: mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan; mampu mengkoordinasi kecepatan tangan dengan mata; mampu mengendalikan emosi.

Pengembangan motorik juga memiliki fungsi menurut Yudha M dan Rudyanto (2005: 15), yaitu fungsi motorik kasar dan motorik halus. Fungsi dari pengembangan motorik kasar yaitu: sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan untuk anak; sebagai alat untuk membentuk, membangun serta memperkuat tubuh anak; untuk melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak; sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional; sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial, sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi. Fungsi pengembangan motorik halus menurut Yudha M dan Rudyanto (2005: 16) yaitu: sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan; sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata; sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi.

Pendapat diatas didukung dengan pendapat Hurlock (1978: 162) bahwa keterampilan motorik memiliki fungsi membantu anak untuk memperoleh kemandiriannya serta membantu mendapatkan penerimaan sosial. Karena tidak mungkin mempelajari keterampilan motorik secara serempak, anak akan memusatkan perhatian untuk mempelajari keterampilan yang akan membantu

mereka memperoleh penyesuaian yang penting pada saat itu. Dan selaras dengan pendapat Sumantri (2005: 49) yang mengemukakan tujuan dan fungsi pengembangan motorik adalah upaya dalam meningkatkan penguasaan ketrampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisien.

d. Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Yudha M Saputra (2005: 117-118) dalam kemampuan motorik kasar terdapat gerak dasar. Kemampuan gerak dasar tersebut dibagi menjadi tiga kategori, yaitu : lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif.

- 1) Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh keatas seperti, lompat, berlari, *skipping*, melompat, meluncur dan lari seperti kuda berlari.
- 2) Kemampuan nonlokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan nonlokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.
- 3) Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh juga dapat digunakan. Manipulasi objek jauh lebih unggul daripada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata, yang mana cukup

penting untuk item; berjalan (gerakan langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari; gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) objek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat bantalan karet (bola medisn) atau macam; bola yang lain, dan gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.

Sedangkan menurut Bambang Sujiono (2005: 1.10-1.11), perkembangan motorik kasar anak usia dini adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian tubuh anak, melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat memanjat, meloncat, berlari, mendaki, berdiri dengan satu kaki dan gerakan lainnya.

Dalam perkembangan motorik ada beberapa gerakan dasar yang sangat penting untuk dikuasai. Sumantri (2005: 71-93) mengemukakan bahwa pada masa anak usia dini, perkembangan fisik anak berada pada suatu tingkatan dimana secara organis telah memungkinkan untuk melakukan beberapa macam gerak motorik dasar dengan beberapa variasinya. Beberapa macam gerak dasar dan variasinya yang semakin dikuasai atau mulai dilakukan, yaitu:

1) Berjalan

Kecepatan pertumbuhan dan perubahan yang relatif melambat pada anak usia dini, terjadi juga perubahan proporsi bagian-bagian tubuh di mana kaki dan tangan semakin berimbang dengan togok (*trunk*), telah menghasilkan kondisi yang menguntungkan untuk melakukan lebih terampil dalam gerakan-gerakan

yang sebelumnya telah bisa dilakukan, yaitu antara lain gerakan berjalan dan memegang. Perkembangan kemampuan gerak berjalan berhubungan dengan peningkatan kekuatan kaki, keseimbangan, dan koordinasi bagian-bagian tubuh yang mendukung mekanisme keseimbangan. Kekuatan kaki diperlukan untuk mendukung beban berat tubuh, keseimbangan diperlukan untuk menjaga tubuh agar tidak roboh. Untuk menjaga keseimbangan pada saat memindahkan titik berat badan ke kaki depan melangkah, koordinasi antara kaki dengan anggota tubuh bagian atas terutama tangan sangat diperlukan. Perkembangan yang baik dalam hal kekuatan kaki, keseimbangan dan koordinasi antara kaki dengan tubuh bagian atas sangat menunjang kemampuan anak melakukan berbagai variasi gerakan berjalan.

2) Berlari

Gerakan berlari merupakan perkembangan dari gerakan berjalan. Gerakan dasar anggota tubuh pada saat berlari menyerupai gerakan berjalan. Perbedaannya terletak pada irama ayunan langkah pada lari iramanya lebih cepat dan saat-saat kedua kaki tidak menginjak tanah. Untuk meningkatkan menjadi mampu berlari sesudah berjalan, diperlukan peningkatan kekuatan kaki dan koordinasi yang lebih baik antara otot-otot penggerak (*agonist*) dengan otot-otot yang berlawanan (*antagonist*) pada saat kaki melangkah. Kekuatan kaki yang lebih besar diperlukan untuk menjejakkan satu kaki tumpu agar terjadi gerakan melayang, dan untuk menahan berat badan pada saat kaki lainnya mendarat dan dilanjutkan menjejak untuk gerakan langkah berikutnya. Koordinasi yang baik antara *agonist* dengan

antagonis sangat diperlukan agar perpindahan dari satu langkah berikutnya yang relatif cepat bisa dilakukan dengan lancar atau tidak terputus-putus.

3) Mendaki

Bersamaan dengan pada saat anak belajar merangkak, ia juga belajar mengangkat tubuh hal ini terjadi sebelum bisa berjalan. Setelah bisa berjalan anak berusaha untuk mendaki, misalnya mendaki tangga rumah yang berbentuk tataran tangga-tangga. Mula-mula anak bisa melakukan aktivitas mendaki apabila dibantu oleh orang dewasa, kemudian berusaha melakukan sendiri apabila ada pegangannya. Perkembangan selanjutnya anak mampu melakukan sendiri tanpa perlu menggunakan pegangan dengan gerakan seperti berjalan. Perkembangan kemampuan mendaki tidak dibarengi dengan perkembangan kemampuan gerak turun dari tempat yang didaki. Seringkali bisa dijumpai anak kecil yang mula-mula berhasil memanjat kursi sendiri dengan cara seperti merangkak, setelah berada di atas kursi menangis karena tidak dapat turun sendiri. Selanjutnya ia turun sendiri dengan cara mundur dimana bentuk gerakannya seperti pada saat memanjat tetapi dengan arah mundur.

4) Meloncat

Gerakan meloncat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari satu titik ke titik lain lebih jauh atau lebih tinggi dengan menumpu dua kaki dan mendarat dengan kaki dan anggota tubuh lainnya dengan seimbang. Gerakan meloncat mula-mula tampak atau bisa berbentuk dari gerakan berjalan atau melangkah dari tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah, misalnya menuruni tataran tangga rumah atau turun dari bangku pendek.

5) Melompat

Melompat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki/anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik.

6) Menyepak

Gerakan menyepak mulai bisa dilakukan oleh anak-anak setelah mereka mampu mempertahankan keseimbangan tubuh nya dalam posisi berdiri pada satu kaki sementara kaki satunya diangkat dan diayun ke depan. Kemampuan melakukan gerakan menyepak pada anak usia dini berkembang secara sejalan dengan meningkatnya kekuatan kaki, keseimbangan dan koordinasi tubuh.

7) Melempar

Melempar adalah gerakan mengarahkan satu benda yang dipegangnya dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu. Gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa unsure gerakan. Kemampuan melakukan gerakan melempar terus berkembang, dan pada usia 6 atau 6,5 tahun gerakannya sudah baik. Koordinasi gerak antara ayunan lengan, jari tangan, togok, dan kaki sudah bisa membentuk gerakan yang efisien.

8) Menangkap

Gerakan menangkap pada anak usia dini adalah berupa gerakan tangan untuk menghentikan suatu benda yang menggulir di lantai dan benda yang ada di dekatnya. Kemampuan menangkap berkembang sejalan dengan kemampuan anak

untuk menaksir kecepatan dan jarak benda yang akan ditangkap serta ketepatan reaksi gerakan tangannya. Anak akan semakin mampu bergerak menyesuaikan posisi tubuh dan tangannya sesuai dengan benda yang akan ditangkap.

9) Memantul-mantulkan Bola

Gerakan memantulkan bola bisa terbentuk pada anak memperoleh kesempatan bermain-main dengan bola. Gerakan terbentuk mula-mula dari gerakan menjatuhkan bola yang dipegang dan ternyata bola memantul dan kemudian anak berusaha untuk menangkapnya. Pada permulaan anak akan kesulitan kemudian dilakukan secara berulang-ulang sehingga anak akan berhasil.

10) Memukul

Gerakan memukul mula-mula muncul pada bayi dalam bentuk yang masih menyerupai gerakan mendorong yang biasanya dilakukan apabila bayi menunjukkan kemarahannya. Gerakan memukul pada anak usia dini yaitu gerakan mengayunkan tangannya dengan lengan lurus ke arah depan atas dan selanjutnya gerakan akan berkembang adalah memukul dari samping ke arah depan.

Selain gerakan dasar motorik kasar ada beberapa unsur-unsur kesegaran jasmani yang perlu diperhatikan. Menurut Bambang Sujiono (2005: 7.3-7.5) unsur-unsur kesegaran jasmani tersebut yaitu: (1) Kekuatan, (2) Daya tahan, (3) Kecepatan, (4) Kelincahan, (5) Kelentukan, (6) Koordinasi, (7) Ketepatan, (8) Keseimbangan.

1) Kekuatan

Kekuatan (*strength*) adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan terhadap suatu beban. Latihan-latihan yang secara langsung mendukung

peningkatan kekuatan otot adalah latihan *isometric* (seperti gerakan menahan beban tubuh dengan merentangkan tangan ke dinding) dan latihan dengan mengangkat beban. Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau menarik beban. Semakin besar penampang lintang otot, akan semakin besar pula kekuatan yang dihasilkan dari kerja otot tersebut. Sebaliknya semakin kecil penampang lintangnya, semakin kecil pula kekuatan yang dihasilkan.

2) Daya Tahan

Daya tahan (*endurance*) adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan. Daya tahan tubuh diberikan dalam bentuk kegiatan lari perlahan atau jalan cepat dengan jarak agak jauh, daya tahan otot dapat diberikan dengan latihan-latihan, seperti lompat tali, lari naik tangga, dorong mendorong, tarik-menarik yang dilakukan dengan berulang-ulang dalam waktu yang relatif lama.

3) Kecepatan

Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak atau berpindah dari tempat satu ke tempat yang lain dengan waktu sesingkat-singkatnya. Kecepatan dapat dikembangkan dengan kegiatan latihan yang serba cepat, seperti lari dengan jarak yang pendek

4) Kelincahan

Kelincahan (*agility*) adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat. Komponen kelincahan adalah melakukan gerak perubahan arah secara cepat; Berlari cepat, kemudian berhenti secara mendadak; dan kecepatan beraksi.

Latihan dapat diberikan kegiatan dalam bentuk latihan dengan perubahan arah gerak, misalnya lari hilir mudik.

5) Kelentukan

Kelentukan (*flexibility*) adalah kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang geraknya (*range of movement*). Kelentukan seseorang ditentukan oleh kemampuan gerak dari sendi-sendi. Latihan yang mendukung secara langsung peningkatan kelentukan adalah dengan senam.

6) Koordinasi

Koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perceptual pola-pola gerak. Misal koordinasi tangan dan mata yaitu dalam menangkap bola yang dilempar. Koordinasi kaki dan mata yaitu dalam kegiatan menendang bola.

7) Ketepatan

Kegiatan untuk kemampuan ketepatan anak usia dini misalnya dengan melempar bola ke dalam keranjang.

8) Keseimbangan

Keseimbangan diklasifikasikan menjadi dua macam, yaitu keseimbangan statik dan keseimbangan dinamik. Keseimbangan statik adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak roboh, sedangkan kemampuan keseimbangan yang dinamik adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh agar tidak jatuh pada saat bergerak. Untuk melatih keseimbangan dapat dilatih dengan permainan dengan berjalan satu kaki.

e. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Pada anak usia dini tahap karakteristik perkembangan ditentukan sesuai dengan usia anak tersebut, menurut Bambang Sujiono (2005: 1.16) dan Sumantri (2005: 14) berikut adalah tabel daftar karakteristik perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun.

Tabel 1. Perkembangan Motorik Kasar Anak

No.	Anak Usia 5-6 tahun
1.	Berlari dan langsung menendang bola.
2.	Melompat-lompat dengan kaki bergantian.
3.	Melambungkan bola tennis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan satu tangan.
4.	Berjalan pada garis yang sudah ditentukan.
5.	Berjinjit dengan tangan di pinggul.
6.	Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut.
7.	Mengayuhkan satu kaki ke depan atau ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan
8.	Berjalan di atas papan titian atau mengenai keseimbangan tubuh
9.	Berjalan dengan berbagai variasi seperti maju, mundur di atas satu garis.
10.	Memanjat dan bergelantungan atau berayun
11.	Melompati parit atau guling
12.	Melompat dengan satu kaki
13.	Senam dengan gerakan kreativitas yang diciptakan sendiri.

2. Tinjauan Tentang Bermain

a. Pengertian Bermain

Menurut Sofia Hartati (2005: 85) Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapatkan pengalaman yang penting dalam dunia anak. Hal inilah yang menjadikan dasar dari inti pembelajaran pada anak usia dini. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Gallahue (Sofia Hartati, 2005: 85) juga mengemukakan bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar, saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, melalui bermain lah ia lakukan. Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela, dan imajinatif serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Ada beberapa penggolongan kegiatan bermain pada anak usia dini, salah satunya Mildred Parten (Mayke Sugianto, 1995: 13-15) menggolongkan kegiatan bermain sesuai dengan perkembangan social anak dalam enam bentuk yaitu :

- 1) *Unoccupied Play* adalah suatu kegiatan bermain yang dilakukan anak, akan tetapi anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain tersebut, melainkan hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatian anak. Dalam kondisi seperti ini, bila tidak ada hal yang menarik, anak akan menyibukan diri dengan melakukan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuhnya, mengikuti orang lain, berkeliling atau naik turun kursi tanpa tujuan yang jelas.

- 2) *Solitary Play* (bermain sendiri) biasanya tampak pada anak yang berusia sangat muda. Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya.
- 3) *Onlooker Play* (pengamat) yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain dan mulai menunjukkan minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya.
- 4) *Parallel Play* (bermain paralel) tampak saat dua anak atau lebih dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama, tetapi bila diperhatikan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi di antara mereka.
- 5) *Assosiative Play* (bermain asosiatif) ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar lat permainan, akan tetapi bila diamati akan tampak bahwa masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerjasama.
- 6) *Cooperative Play* (bermain bersama) ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai atau tujuan tertentu

b. Macam Permainan

Bentuk permainan anak sangat bervariasi, baik antar daerah , antar etnis, dan antar bangsa. Ki Hadjar Dewantara (1948) (Slamet Suyanto, 2005: 128-131) menulis bahwa *H. Overbeck* telah menghimpun ragam permainan dan nyanyian anak-anak yang ada di Indonesia yang jumlahnya lebih dari 699 macam. Padahal setiap waktu permainan baru muncul, menjadi jenis permainan senantiasa bertambah banyak. Dari berbagai jenis permainan itu pada dasarnya dapat dipisahkan menjadi beberapa jenis yaitu:

1) Permainan Fisik

Permainan seperti kejar-kejaran, *Go bag so dor (Go back trough door)*, *Ci, Sudamandah (Sondah, Sonlah, Ingkling)*, banyak menggunakan banyak kegiatan fisik. Anak usia 5-7 tahun sering bermain kejar-kejaran, menangkap temannya, dan jatuh bergulingan (*rough and tumble play*). Permainan seperti ini tidak hanya

ada di Indonesia tapi juga di dunia. Dengan bermain, maka fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.

2) Lagu anak-anak

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura-pura menjadi seseorang atau sesuatu. Sifatnya ada lagu yang humoris, ada yang mengandung teka-teki, dan adapula yang mengandung nilai-nilai ajaran yang luhur.

3) Teka-teki, berfikir logis, dan berfikir matematis

Berbagai permainan mengembangkan kemampuan berfikir logis dan matematis. Lowok, suatu permainan dengan menggunakan karet gelang, anak-anak dapat belajar mengenai genap dan ganjil, lebih banyak dan lebih sedikit. Begitu pula dengan permainan *benthik* atau *dakon*

4) Bermain dengan benda-benda

Permainan dengan objek seperti air, pasir, balok dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Anak-anak dapat belajar ciri-ciri benda-benda tersebut.

5) Bermain peran (*pretend play*)

Jenis permainan ini antara lain meliputi sandiwara, drama, atau bermain peran, dan jenis permainan lain dimana anak memainkan peran sebagai orang lain. Permainan ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, dan memahami peran-peran dalam masyarakat.

c. Permainan Tradisional “*Ingkling*”

Permainan tradisional termasuk kekayaan budaya yang tidak ternilai harganya. Di Indonesia banyak sekali jenis permainan tradisional, yang tersebar di seluruh penjuru Indonesia ini. Dari yang dimainkan sendiri sampai yang dimainkan bersamaan atau kelompok, dari permainan yang menggunakan alat sampai tidak menggunakan alat permainan. Selain sebagai hiburan atau wadah untuk bersenang-senang, permainan tradisional dapat juga digunakan sebagai media pengembangan berbagai aspek perkembangan. Permainan tradisional anak-anak banyak mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan pentingnya nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat (Sukirman, 2008: 27).

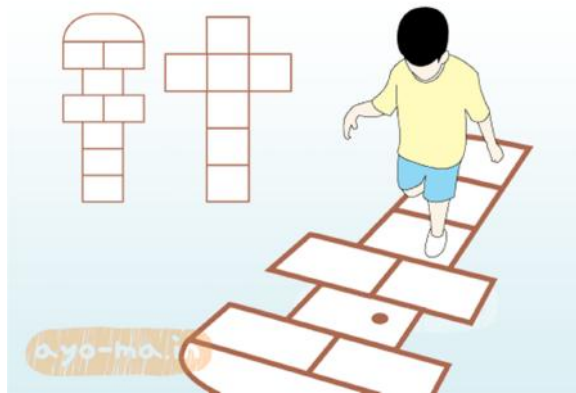
Sedangkan menurut James Danandjaja (Keen Achroni, 2012: 45) permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak memiliki variasi. Dilihat dari akar katanya, permainan tradisional adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia atau anak-anak dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Menguatnya arus globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru yang memberi dampak tertentu terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat Indonesia, termasuk didalamnya kelestarian berbagai ragam permainan tradisional anak-anak. Permainan tradisional tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional member pengaruh yang tidak kecil terhadap

perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak-anak di kemudian hari. Sementara kenyataan di lapangan dewasa ini memperlihatkan tanda-tanda yang kurang baik. Semakin jarang permainan tradisional anak-anak ditampilkan dan jarang dimainkan serta tidak lagi dikenal.

Perubahan-perubahan yang terjadi pada fenomena permainan tradisional di Jawa dan Indonesia umumnya, ada tiga pola perubahan, yaitu: (1) menurunnya popularitas jenis-jenis permainan tradisional tertentu; (2) munculnya jenis-jenis permainan anak tertentu; (3) masuknya jenis-jenis permainan baru yang modern

Salah satu permainan tradisional yang terkenal di Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu *ingkling*. Permainan ini dinamakan *engklek* atau *ingkling* karena dilakukan dengan melakukan *engklek*, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. Permainan ini dilaksanakan menurut keinginan para pemainnya. *Ingkling* dapat dimainkan pada pagi, siang, maupun sore hari. Selain itu permainan ini dapat dilakukan dimana saja, di halaman rumah, teras rumah, lapangan, halaman sekolah, baik pelataran tanah, semen atau aspal, dan lain sebagainya seperti terlihat pada gambar 2 dan gambar 3. Lama permainan tidak mengikat sesuai dengan kesepakatan bersama sebelum permainan dilakukan. Bentuk bidang permainan *ingkling* memiliki bentuk yang bermacam-macam, namun pada dasarnya cara bermain sama (lihat gambar 1). Permainan *ingkling* ini termasuk dalam permainan fisik karena banyak melibatkan banyak kegiatan fisik.



Gambar 1. Petak pada permainan *ingkling*



Gambar 2. Permainan *ingkling* di halaman tanah



Gambar 3. Permainan *ingkling* di dalam kelas

Sedangkan menurut Keen Achroni (2012: 51) *ingkling* merupakan permainan anak tradisional yang dikenal. Permainan ini dapat ditemukan diberbagai wilayah di Indonesia. Di berbagai wilayah memiliki nama yang berbeda-beda, antara lain, *teklek*, *ingkling*, *sundamanda* atau *sundah mandah*, *jlong-jling*, *lempeng*, *ciplak gunung*, *demprak*, *dampu*, dan masih banyak nama lagi, tetapi bentuk permainannya sama.

Permainan *ingkling* ini bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak laki-laki maupun perempuan. *Ingkling* mengandung unsur-unsur melatih kemampuan fisik motorik anak seperti olah raga pada umumnya. Selain itu permainan ini dapat untuk memupuk persahabatan antar sesama anak-anak. Permainan *ingkling* dapat di lakukan dengan berbagai cara sesuai dengan kesepakatan bersama.

Jumlah pemain pada permainan *ingkling* ini tidak dibatasi. Setiap pemain harus memiliki *kreweng* atau *gacuk*, yaitu pecahan genteng atau batu yang berbentuk pipih dan tidak mudah pecah. Kemudian seluruh pemain mengadakan *hompimpah* dan *pingsut* (suit). Peserta yang menang diperbolehkan untuk meminakan permainan terlebih dahulu.

Cara bermain permainan *ingkling* menurut Keen Achroni (2012: 52) yaitu:

- a. Sebelum memulai bermain pemain melemparkan *kreweng* atau *gacuk* yang dimiliki masing-masing kedalam kotak. *Kreweng* atau *gacuk* dilempar tidak boleh melebihi garis kotak atau petak yang ada. Jika pemain melempar

*krewe*ng atau *gacuk* melebihi garis kotak atau petak maka pemain dianggap gugur dan dilanjutkan oleh pemain lainnya.

- b. Pemain melompat-lompat dari satu kotak satu ke kotak lainnya menggunakan satu kaki (*engklek* atau *ingkling*) dan tidak boleh bergantian. Jadi, *ingkling* dilakukan dengan kaki yang sama dalam satu putaran sampai selesai. Namun, ketika sampai pada dua kotak yang bersebelahan maka kedua kaki menginjak tanah.
- c. Kotak yang terdapat *gacuk* tidak boleh diinjak oleh setiap pemain. Jadi, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dan mengelilingi petak-petak yang ada, saat pemain melompat pemain tidak boleh menginjak garis atau petak. Jika melakukan hal tersebut maka dianggap gugur dan kemudian dilanjutkan pemain selanjutnya.
- d. Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran, melemparkan *gacuk* membelakangi bidang permainan, jika *gacuk* jatuh tepat pada salah satu petak, petak tersebut menjadi miliknya atau sering dikatakan sebagai sawahnya. Pemain yang memiliki sawah boleh menginjak petak tersebut dengan menggunakan dua kaki. Sementara itu, pemain-pemain yang lain tidak diperbolehkan untuk menginjak petak tersebut selama permainan.
- e. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang memiliki sawah paling banyak.

Menurut Keen Achroni (2012: 53), permainan *ingkling* memiliki manfaat, manfaat permainan *ingkling* tersebut antara lain:

- 1) Memberikan kegembiraan kepada anak.

- 2) Menyehatkan fisik anak. Karena, permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak, yaitu melompat.
- 3) Melatih keseimbangan tubuh dan kekuatan tubuh (motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat dengan satu kaki.
- 4) Mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan.
- 5) Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena *ingkling* dimainkan secara bersama-sama.
- 6) Mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewati.

Dalam penelitian ini memilih permainan *ingkling* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena permainan *ingkling* dapat dimainkan dimana saja serta tidak memerlukan biaya banyak. Dalam permainan *ingkling* kita hanya membutuhkan alat untuk membuat kotak permainan seperti kapur, kayu kecil apabila permainan dilakukan di tanah, kepingan genting bekas dan sebagainya. Selain itu permainan mudah untuk dimainkan. Walaupun demikian *ingkling* tetap dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik untuk anak usia dini.

Selain memiliki banyak manfaat dan kelebihan *ingkling* memiliki kelemahan antara lain yaitu: (1) permainan ini harus dimulai dengan pemanasan agar tidak terjadi cedera; (2) memerlukan ruang yang cukup luas agar anak bebas bergerak.

Dalam penelitian ini langkah pembelajaran *ingkling* yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru memberi penjelasan terlebih dahulu kepada anak-anak mengenai pembelajaran yang akan dilakukan bersama-sama.
- 2) Setelah itu mengajak anak-anak keluar kelas menuju halaman sekolah.
- 3) Guru mengkondisikan anak-anak dengan melakukan permainan kecil dengan tujuan lain untuk pemanasan sebelum kegiatan.
- 4) Kemudian guru menjelaskan dan memberikan contoh bermain *ingkling* dengan benar di depan anak-anak.
- 5) Setelah memberi penjelasan dan contoh kepada anak, permainan dimulai dari anak sesuai dengan urutan pada presensi kelas agar situasi dan kondisi terkendali.
- 6) Setiap anak yang sudah selesai dalam permainan, anak menjadi *supporter* teman yang lain agar lebih bersemangat dan dengan tujuan lain menjadi pemicu anak.

3. Karakteristik Anak Usia TK

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan sangat pesat. Anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar dengan sesuatu yang baru.

Menurut pandangan psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak di atas usia 8 tahun. Karakteristik anak usia dini

yang khas tersebut seperti yang dikemukakan oleh Richard D. Kellough (Sofia Hartati: 2005) adalah sebagai berikut:

a. Anak bersifat Egosentris

Pada umumnya anak masih bersifat egosentris. Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan diri sendiri. Hal ini dapat dilihat dari perilakunya seperti masih berebut alat-alat mainan, menangis bila menghendaki sesuatu yang tidak dipenuhi oleh orang tuanya, atau memaksakan sesuatu terhadap orang lain. Karakteristik seperti ini terkait dengan perkembangan kognitifnya yang menurut Piaget disebutkan bahwa anak usia dini sedang berada pada fase transisi dari fase praoperasional (2-7 tahun) ke fase operasional konkret (7-11 tahun). Pada fase praoperasional pola berfikir anak bersifat egosentrik dan simbolik, sementara pada fase operasional konkret anak sudah mulai menerapkan logika untuk memahami persepsi-persepsi. Menurut Berk (1988) anak yang menurut kedua pola tersebut di atas secara bergantian. Misalnya ia mengetahui jawaban yang benar untuk sesuatu, tetapi tidak memahami makna logika di balik jawaban itu. Dalam memahami sebuah fenomena, anak sering memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri sehingga seringkali ia merasa asing dalam lingkungannya.

b. Anak Memiliki Rasa Ingin Tahu Yang Besar

Menurut persepsi anak, dunia ini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini menimbulkan rasa keingintahuan anak yang tinggi. Rasa keingintahuan sangatlah bervariasi, tergantung dengan apa yang menarik perhatiannya dan baru bagi mereka. Sebagai contoh, anak lebih tertarik dengan

benda yang menimbulkan akibat dari pada benda yang terjadi dengan sendirinya. Dalam Brooks and Brooks (1993: 29) dikemukakan bahwa keuntungan yang dapat diambil dari rasa keingintahuannya adalah dengan menggunakan fenomena atau kejadian yang tidak biasa.

c. Anak merupakan masa belajar yang paling potensial

Masa anak usia dini disebut sebagai masa *golden age* atau *magic years*. NAEYC (1992) mengemukakan bahwa masa-masa awal kehidupan tersebut sebagai masa-masanya belajar dengan slogannya sebagai berikut: “*early years are learning years*”. Hal ini disebabkan bahwa selama rentang waktu usia dini, anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan pesat pada berbagai aspek. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara hebat dan cepat.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian dilakukan oleh Munawarsih (2012) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Melempar Dan Menangkap Bola Pada Anak Kelompok B2 Di TK Kemala Bhayangkari 02 Yogyakarta”. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan kecil melempar dan menangkap bola pada anak kelompok B2 di TK Kemala Bhayangkari Yogyakarta. Penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek dalam penelitiannya adalah semua anak kelompok B2 TK Kemala Bhayangkari 02 Yogyakarta, yang berjumlah 22 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, unjuk kerja dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan instrumen

pokok yaitu panduan observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B2 TK Kemala Bhayangkari 02 Yogyakarta dapat ditingkatkan melalui permainan melempar dan menangkap bola. Hal ini dibuktikan dari hasil yang dicapai anak, pada tindakan akhir siklus 1, kemampuan melempar bola rata-rata ada 10 anak (46,6%) yang mampu mencapai skor 3, dan kemampuan dalam menangkap bola rata-rata ada 8 anak (37,5%) yang mencapai skor 3. Pada akhir tindakan siklus 2, kemampuan melempar bola rata-rata ada 20 anak (90,9%) yang mencapai skor 3, dan pada permainan melempar bola rata-rata ada 19 anak (87,5%) yang mencapai skor 3. Langkah-langkah permainan melempar dan menangkap bola yang efektif dalam penelitian ini adalah (1) guru mendemonstrasikan gerakan dibantu kolaborator, dan dilakukan sebanyak 5 kali, (2) guru membetulkan apabila posisi anak masih salah, dan (3) jarak yang ditetapkan untuk melempar dan menangkap bola adalah dua meter.

C. Kerangka Berfikir

Perkembangan motorik adalah suatu perubahan dalam perilaku motorik yang melibatkan interaksi dari kematangan makhluk dan lingkungannya. Pada manusia perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Aspek perilaku dan perkembangan motorik tersebut saling mempengaruhi satu sama lainnya.

Dalam perkembangan motorik terdapat dua macam motorik yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah keterampilan yang melibatkan koordinasi otot-otot besar seperti melompat, menendang, berjalan dan lain-lainnya. Motorik halus adalah keterampilan yang melibatkan koordinasi otot-otot kecil seperti meronce, menggunting, menempel dan lain sebagainya.

Dalam perkembangan motorik kasar anak terdapat gerak-gerak dasar dan unsur-unsur kesegaran jasmani yang perlu diperhatikan. Gerak dasar dalam motorik kasar adalah seperti berjalan, berlari, merayap, melompat, meloncat, melempar, menangkap dan lain sebagainya. Unsur-unsur kesegaran jasmani adalah seperti kekuatan, keseimbangan, daya tahan, kelentukan, kecepatan, kelincahan, koordinasi dan ketepatan.

Perkembangan motorik kasar anak dapat dikembangkan dengan menggunakan metode yang bermacam-macam salah satunya dengan menggunakan permainan tradisional. Permainan tradisional termasuk kekayaan budaya yang tidak ternilai harganya dan banyak mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan pentingnya nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat (Sukirman, 2008: 27). Permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat salah satunya yaitu permainan *ingkling*.

Dalam penelitian ini peneliti fokus pada kemampuan motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar tersebut yaitu mengenai keseimbangan, kekuatan dan kelincahan anak dalam gerakan dasar melompat melalui permainan *ingkling*.

D. Hipotesis

Berdasarkan pada kerangka berfikir di atas dapat diambil sebuah hipotesis yaitu permainan tradisional “*ingkling*” dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 TK Minomartani 1 Ngaglik Sleman Yogyakarta.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan adalah penelitian tentang, untuk, dan oleh masyarakat dengan memanfaatkan interaksi, partisipasi, dan kolaborasi, antara peneliti dengan kelompok sasaran. Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai salah satu strategi penyelesaian masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan menyelesaikan masalah. Seperti yang dijelaskan oleh McNiff (1992) dalam Suharsimi Arikunto (2006: 106), yang menyatakan bahwa dasar utama dari penelitian tindakan kelas adalah untuk perbaikan. Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Dalam prosesnya, pihak-pihak yang terlibat saling mendukung satu sama lain, dilengkapi dengan fakta-fakta dan mengembangkan kemampuan analisis (Herawati, dkk 2011: 1).

B. Tempat dan waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas B1 di TK Minomartani 1 yang beralamat di Jalan Raya Plosokuning 2 Minomartani, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta.

2. Waktu penelitian:

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Mei 2013.

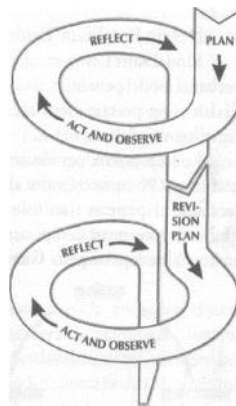
C. Subjek Penelitian

Subjek merupakan posisi yang sangat penting, karena pada subyek itulah terdapat data tentang yang diteliti dan diamati oleh peneliti. Subjek dalam penelitian ini siswa kelompok B1 TK Minomartani 1 yang berjumlah 23 anak, laki-laki 14 anak dan perempuan 9 anak.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model yang dikemukakan Kemmis dan Mc Taggart (Herawati Susilo, dkk, 2011: 12), yang merupakan untaian-untai dengan satu kesatuan yang perangkatnya terdiri atas 4 komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Keempat komponen tersebut dapat dikatakan menjadi satu siklus.

Desain penelitian mengembangkan dari model Kemmis dan Mc Taggart, dapat diartikan dalam bentuk gambar sebagai berikut:



Gambar 4. Proses Penelitian Tindakan
(Herawati Susilo,dkk 2011: 12)

Keterangan :

1. Merumuskan masalah dan merencanakan tindakan
2. Melaksanakan tindakan dan pengamatan atau monitoring
3. Merefleksi hasil pengamatan
4. Mengubah atau merevisi perencanaan untuk pengembangan selanjutnya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dirancang 2 siklus tindakan sesuai dengan perkembangan siswa. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai maka siklus tetap terus dilakukan, namun apabila indikator sudah tercapai maka siklus dihentikan. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan seperti yang dijelaskan dalam Suharsimi Arikunto (1997: 84), yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Sehingga, satu siklus adalah dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi atau evaluasi.

Peneliti melakukan observasi awal di B1 TK Minomartani 1 untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan motorik kasar anak. Peneliti memperoleh informasi dari guru kelas dan melakukan pengamatan terhadap siswa di kelas B1. Setelah memperoleh informasi dari guru kelas dan melakukan pengamatan kepada siswa, diketahui bahwa motorik kasar anak terbilang rendah. Oleh karena itu peneliti menyusun rancangan tindakan yang digunakan sebagai upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

E. Rancangan Tindakan

Berikut dijelaskan prosedur penelitian yang dilakukan:

1. Pra tindakan

Sebelum melakukan rencana tindakan terlebih dahulu peneliti melakukan beberapa langkah pra tindakan agar dapat berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan adapun langkah-langkah tersebut:

- a. Peneliti berdiskusi dengan guru kelas di TK Minomartani 1 mengidentifikasi masalah motorik kasar anak kemudian membuat kesepakatan untuk melakukan tindakan.
- b. Berdiskusi dengan guru kelas mengenai cara melakukan tindakan.

2. Siklus

a. Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. RKH disusun oleh peneliti dalam hal ini juga guru dengan pertimbangan dari teman guru dalam satu kelas tersebut. RKH ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.
- 2) Peneliti mempersiapkan tempat yang akan digunakan sebagai tempat pelaksanaan penelitian.
- 3) Peneliti menyiapkan pedoman observasi untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.
- 4) Peneliti berkoordinasi dengan guru kelas tentang penyampaian materi.

5) Peneliti mempersiapkan materi atau media pembelajaran yang akan digunakan dalam tindakan pembelajaran.

b. Tindakan dan observasi

1) Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti membangun komunikasi awal dengan siswa agar siswa tidak tegang dalam mengikuti pembelajaran yang baru.

2) Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran atau rancangan harian yang akan dilakukan pada saat itu, yang salah satunya menggunakan media pembelajaran permainan *ingklung*.

3) Peneliti memberikan semangat dan pujian kepada siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa.

c. Pengamatan

Peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi dan catatan mengenai perkembangan siswa mengenai kemampuan motorik kasar anak. Peneliti mencatat dengan cermat apa yang terjadi selama proses pembelajaran agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan ketika peneliti sudah selesai melakukan tindakan. Peneliti melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran sehingga bisa diketahui keberhasilan dan kekurangan dalam pelaksanaan tindakan. Dilakukan dengan menganalisis hasil observasi serta berdiskusi dengan guru kelas terkait. Jika dalam siklus ini peneliti sudah yakin dengan tindakan yang diberikan dan sudah

mengalami peningkatan mengenai kemampuan motorik kasar anak berdasarkan kriteria dalam perencanaan maka penelitian selesai, namun jika belum akan diadakan siklus 2.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 199-200), observasi atau sering disebut dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh indera. Dalam penelitian ini alat observasi yang digunakan adalah lembar observasi. Observasi dapat dilakukan dengan cara:

- a. Observasi non sistematis, yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan.
- b. Observasi sistematis, yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan adalah observasi sistematis yang dilakukan dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Observasi dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung dapat diharapkan akan menghasilkan perubahan yang diinginkan. Observasi dilakukan pada subjek yang dikenai tindakan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai awal dalam penelitian ini. Dokumentasi tersebut berupa data siswa yang mendukung penelitian. Dokumentasi dapat digunakan pula pada saat tindakan dilaksanakan untuk memperkuat hasil. Dokumentasi dapat berupa video dan berupa foto-foto kegiatan. Menurut Dr. Lexy J. Moleong (1988: 217), dokumentasi sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data yang digunakan untuk menguji, menafsirkan, dan untuk meramalkan.

G. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi serta dokumentasi sebagai instrument pendukung.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah catatan dengan sistematis atas fenomena-fenomena yang akan diteliti dalam proses pembelajaran. Dalam observasi harus memiliki kisi-kisi terlebih dahulu yaitu aspek apa saja yang akan diamati.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Observasi

No.	Nama anak	Aspek yang diamati									Ket.
		Keseimbangan			Kekuatan			Kelincahan			
		S	KS	BS	K	KK	BK	L	KL	BL	

Ket : S = seimbang, KS= kurang seimbang, BS = belum seimbang
K = kuat, KK= kurang kuat, B K= belum kuat
L = lincah, KL= kurang lincah, BL = belum lincah

Tabel 3. Rubrik Penilaian mengenai Keseimbangan

NO.	KRITERIA	SKOR	DISKRIPSI
1.	Seimbang	3	Apabila anak dapat mempertahankan posisi kaki dan badan anak tidak keluar dari garis petak permainan dan tidak terjatuh dengan cara <i>ingkling</i> sampai pada petak ke lima atau petak yang sudah ditentukan guru.
2.	Kurang seimbang	2	Apabila anak dapat mempertahankan posisi kaki dan badan anak tidak keluar dari garis petak permainan dan tidak terjatuh dengan cara <i>ingkling</i> sampai pada petak ke tiga atau sebelum petak yang sudah ditentukan guru.
3.	Belum seimbang	1	Apabila anak dapat mempertahankan posisi kaki dan badan tidak terjatuh dengan cara <i>ingkling</i> hanya sampai pada petak pertama atau tidak mampu sama sekali.

Tabel 4. Rubrik Penilaian tentang Kekuatan

NO.	KRITERIA	SKOR	DISKRIPSI
1.	Kuat	3	Apabila anak dapat <i>ingkling</i> dengan satu kaki tidak terjatuh sampai pada petak ke lima atau petak yang diinstruksikan guru serta tidak keluar dari petak permainan.
2.	Kurang kuat	2	Apabila anak dapat <i>ingkling</i> dengan satu kaki tidak terjatuh sampai pada petak ke tiga atau petak yang diinstruksikan guru serta tidak keluar dari petak permainan.
3.	Belum kuat	1	Apabila anak dapat <i>ingkling</i> dengan satu kaki dan terjatuh pada petak pertama atau tidak mampu sama sekali.

Tabel 5. Rubrik Penilaian mengenai Kelincahan

NO.	KRITERIA	SKOR	DISKRIPSI
1.	Lincih	3	Apabila anak dapat <i>ingkling</i> sampai pada petak ke lima dan dapat berbalik arah secara cepat dan tepat atau tidak keluar dari petak kemudian dapat <i>ingkling</i> kembali sesuai intruksi guru
2.	Kurang Lincih	2	Apabila anak dapat <i>ingkling</i> dengan satu kaki sampai pada petak ke lima dan dapat berbalik arah secara cepat tetapi tidak tepat pada petak atau keluar dari petak kemudian dapat <i>ingkling</i> kembali sesuai intruksi guru.
3.	Belum lincih	1	Apabila anak dapat <i>ingkling</i> dengan satu kaki sampai pada petak yang diinstruksikan guru namun tidak dapat berbalik arah secara cepat dan tepat.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan instrumen yang memperkuat dalam penelitian.

Daftar penelitian ini berupa data anak dan foto anak saat penelitian berlangsung.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan ini adalah memperoleh bukti kepastian apakah terjadi perbaikan, perubahan atau peningkatan seperti yang diharapkan. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun data kualitatif dalam penelitian ini adalah data hasil observasi selama proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan *ingkling*. Sedangkan deskriptif kuantitatif untuk mengetahui persentase kemampuan motorik kasar anak dengan media permainan *ingkling* menggunakan statistik. Kemampuan motorik kasar anak ditingkatkan melalui permainan *ingkling* dengan membandingkan hasil observasi sebelum tindakan dan sesudah tindakan, dengan demikian akan diketahui hasilnya.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak digunakan rumus seperti yang dikemukakan oleh Purwanto (2011: 116), sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{N}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

N = jumlah siswa yang memiliki kemampuan motorik kasar baik

n = jumlah siswa keseluruhan

Adapun kriteria mengenai kemampuan motorik kasar anak, yaitu anak dapat dikatakan memiliki kemampuan motorik kasar:

Baik: Apabila anak mendapat skor 3 pada aspek kekuatan, keseimbangan, kelincahan; Kurang baik: Apabila anak mendapat skor 2 pada aspek kekuatan, keseimbangan, kelincahan; Belum baik: Apabila anak mendapat skor 1 pada aspek kekuatan, keseimbangan, kelincahan.

I. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu, berupa peningkatan pada kemampuan motorik kasar yang terjadi pada anak. Indikator keberhasilan pada penelitian ini berupa perubahan pada kemampuan motorik kasar anak khususnya pada kekuatan dan keseimbangan anak, sehingga meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan media pembelajaran permainan *ingkling* dapat tercapai. Kriteria keberhasilan penelitian ini apabila sekurang-kurangnya 81% dari jumlah semua anak yaitu 23 anak dengan kategori baik.

Kriteria tersebut sama dengan yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2005: 44), yang memiliki persentase sebagai berikut:

Jika memiliki kesesuaian	81-100 %	: sangat baik
Jika memiliki kesesuaian	61-80 %	: baik
Jika memiliki kesesuaian	41- 60 %	: cukup
Jika memiliki kesesuaian	21- 40 %	: kurang
Jika memiliki kesesuaian	0- 20 %	: kurang sekali

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Minomartani I, yang terletak di daerah plosokuning II Minomartani Ngaglik Sleman Yogyakarta. TK Minomartani I didirikan oleh yayasan pemerintah desa Minomartani Ngaglik Sleman Yogyakarta. TK Minomartani I berada di area kompleks kantor kepala desa Minomartani. TK Minomartani I mempunyai 3 ruang kelas, yaitu 1 ruangan untuk kelompok A dan 2 ruangan untuk kelompok B1 dan B2. Adapun penelitian ini berada di kelompok B1, yang berjumlah 23 anak. Letak taman kanak-kanak ini sangat strategis, karena terletak dekat dengan jalan raya Plosokuning, sehingga mudah dijangkau oleh transportasi.

Sedangkan sarana dan prasarana yang dimiliki TK Minomartani I ini sudah cukup memadai.

1. Ruangan

Satu ruangan untuk kelompok A dan dua ruangan untuk kelompok B dalam kondisi yang cukup baik. Tiap-tiap ruang kelas didesain menarik dengan cat yang berwarna dan tempelan-tempelan hasil karya anak serta bentuk-bentuk yang menarik pada dinding ruangan. Hal ini bertujuan agar anak tidak bosan berada dalam kelas. di masing-masing kelas terdapat meja dan kursi untuk belajar anak, papan tulis serta dilengkapi dengan alat permainan untuk anak-anak. Ruangan kepala sekolah dan guru dalam kondisi baik, ruang tamu juga jadi satu dalam satu ruangan kepala sekolah.

2. Sarana Pendukung

- a. Toilet yang berjumlah 2 dalam kondisi baik
- b. Halaman bermain anak dapat dikatakan luas dan dilengkapi dengan alat permainan edukatif yang lengkap untuk menunjang perkembangan kemampuan motorik kasar anak

3. Sumber Daya Manusia

TK Minomartani I dipimpin oleh ibu Ambar Widi Astuti, A.Ma yang merangkap menjadi guru kelompok B1. TK Minomartani 1 memiliki 6 orang guru yang terdiri dari wali kelas dan guru pendamping. Dengan kualifikasi 2 orang guru berjenjang S1, 1 orang berjenjang D2, 2 orang berjenjang SPG TK, 1 orang berjenjang SMK yang sekarang sedang menempuh jenjang S1 PAUD.

B. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan

Kondisi awal anak sebelum dilakukan tindakan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak terbilang rendah seperti pada aspek keseimbangan, kekuatan, kelincahan. Anak kurang antusias atau tertarik dalam pembelajaran khususnya motorik kasar anak. Untuk mengetahui peningkatan motorik kasar pada anak dalam aspek keseimbangan, kekuatan, kelincahan, kegiatan awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan yaitu melakukan observasi terhadap anak pada proses pembelajaran mengenai keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Tindakan awal ini sangat penting untuk meningkatkan hasil yang baik.

Berdasarkan observasi awal yang diperoleh dari pengamatan pelaksanaan proses Ingkling kelompok B1 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Kondisi Awal Keseimbangan Anak

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Seimbang	5	21,8 %
2.	Kurang Seimbang	10	43,5 %
3.	Belum seimbang	8	34,7 %
Jumlah		23	100 %

Tabel 7. Hasil Observasi Kondisi Awal Kekuatan Anak

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Kuat	5	21,8 %
2.	Kurang kuat	10	43,5 %
3.	Belum kuat	8	34,7 %
Jumlah		23	100 %

Pada kondisi awal keseimbangan dan kekuatan anak sebagian besar anak pada kriteria kurang seimbang dengan jumlah 10 anak atau 43,5% dari jumlah siswa keseluruhan. Anak yang memiliki keseimbangan dan kekuatan baik hanya terdapat 5 anak saja atau 21,8% dari jumlah keseluruhan anak.

Tabel 8. Hasil Observasi Kondisi Awal Kelincahan Anak

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Lincih	0	0 %
2.	Kurang Lincih	5	21,8 %
3.	Belum Lincih	18	78,2 %
Jumlah		23	100 %

Sedangkan pada kelincahan anak sebagian besar anak memiliki kriteria belum lincih dengan jumlah anak 18 anak atau 78,2% dari jumlah anak keseluruhan

Tabel 9. Hasil Observasi Awal Motorik Kasar Anak

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
4.	Baik	5	22 %
5.	Cukup	10	43 %
6.	Belum baik	8	35 %
Jumlah		23	100 %

Dari hasil keseimbangan, kekuatan dan kelincuhan anak, dapat dirata-rata kemampuan motorik kasar anak pada kondisi awal ini yang memiliki kriteria baik hanya 5 anak saja dengan persentase 22% dari jumlah keseluruhan anak.

Berdasarkan data sebelum tindakan tersebut dapat dilihat kurang optimalnya kemampuan motorik kasar anak dalam aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincuhan. Terbukti dengan persentase siswa yang masih rendah dalam memperoleh kriteria baik. Hal tersebut kurangnya program khusus untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

C. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan siklus I, peneliti dan kolaborator (guru) melakukan kegiatan antara lain:

a. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana Kegiatan Harian disusun oleh peneliti bekerjasama dengan guru kelas B1 yaitu ibu Endang. RKH disusun dengan indikator yang sesuai berdasarkan dengan tema yaitu alam semesta. Setelah dikonsultasikan kepada guru kelas, didapat kesepakatan bahwa materi yang ajarkan pada siklus I,

pertemuan I adalah pembelajaran seperti biasa hanya saja pada kegiatan awal pembelajaran diawali dengan pembelajaran keluar kelas yaitu permainan *ingkling*.

- b. Menyiapkan bahan-bahan mengajar dan kapur putih untuk membuat garis *ingkling*
- c. Menyiapkan lembar observasi
- d. Pendokumentasian proses belajar anak, Pelaksanaan pendokumentasian dilakukan ketika proses belajar sedang berlangsung.

2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Pelaksanaan PTK Siklus I Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 Mei 2013 dengan tema alam sekitar. Berikut ini deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan pembelajaran fisik motorik kasar permainan *ingkling*.

1) Kegiatan Awal (30 menit)

Siklus 1 pertemuan 1 bertepatan pada hari Senin sehingga seluruh warga sekolah rutin melaksanakan upacara bendera. Setelah selesai melaksanakan upacara bendera anak-anak kembali ke kelas masing-masing dilanjutkan dengan berdoa, salam, presensi. Selanjutnya anak diajak bernyanyi “ Jari dan Jempol” dan bertepuk tangan agar anak siap menerima kegiatan.

Anak-anak diperkenalkan hari, tanggal, bulan dan tahun dengan cara guru menulis di pojok kiri papan tulis dan dieja bersama-sama. Selanjutnya membicarakan tema pada hari itu dengan bercakap-cakap sambil mengingatkan tema sebelumnya atau pembelajaran hari sebelumnya dengan mengajukan

pertanyaan, “anak-anak masih ingat kemarin sabtu anak-anak belajar apa?”. Pada penelitian ini aspek yang akan dikembangkan adalah motorik kasar sehingga kegiatan dilaksanakan pada awal kegiatan.

Setelah bercakap-cakap tentang tema, guru mengajak anak keluar menuju halaman sekolah untuk bermain *ingkling*. Sampai pada halaman, anak-anak membuat lingkaran besar kemudian melakukan pemanasan sebelum permainan. Setelah pemanasan selesai guru membuat garis kotak *ingkling* dengan kapur. Anak satu persatu memainkan *ingkling* sesuai dengan urutan presensi. Banyak anak masih mengalami kesulitan seperti Faqih, Naufal dan lainnya. Ada 2 anak yang sama sekali tidak mau melakukannya yaitu Tevia dan Riski K, namun ada beberapa murid yang sudah dapat memainkannya dengan hampir sempurna. Setelah semua maju bermain *ingkling* anak-anak kembali lagi ke dalam kelas.

2) Kegiatan Inti (60 menit)

Setelah dari halaman guru memberi kesempatan pada anak-anak untuk istirahat sejenak atau diperbolehkan minum. Setelah kondisi anak sudah stabil, guru menerangkan kepada anak-anak kegiatan yang akan dilakukan oleh anak pada hari itu. Anak-anak aktif mendengarkan penjelasan dari guru, pada hari itu ada 3 tugas yang harus diselesaikan oleh anak yaitu tugas pertama adalah sudut bahasa anak menghubungkan gambar matahari dengan tulisan matahari, gambar bulan dengan tulisan bulan, gambar bintang dengan tulisan bintang. Tugas kedua yaitu membilang gambar bulan, bintang, matahari, dan pelangi. Tugas ketiga yaitu mewarnai gambar bintang yang sudah disediakan oleh guru dengan rapi.

3) Kegiatan Penutup (30 Menit)

Kegiatan penutup dilaksanakan dengan kegiatan menyebutkan tempat-tempat ibadah menggunakan gambar. Dilanjutkan dengan mengulas atau bertanya jawab tentang kegiatan dalam satu hari. Anak-anak merasa senang dengan ditandai dengan masih bersemangat pada kegiatan akhir. Kemudian berdoa bersama, pesan-pesan untuk anak salam dan pulang.

Tabel 10. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus 1 pertemuan 1

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Seimbang	4	17,4 %
2.	Kurang Seimbang	8	34,7 %
3.	Belum seimbang	11	47,8 %
Jumlah		23	100 %

Pada siklus I pertemuan I belum terjadi banyak perubahan pada keseimbangan anak, tetapi pada kriteria belum seimbang menurun menjadi 11 anak atau 47,8% dari jumlah anak keseluruhan.

Tabel 11. Hasil Observasi Kekuatan Anak Siklus 1 pertemuan 1

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Kuat	6	26 %
2.	Kurang Kuat	7	30,5 %
3.	Belum Kuat	10	43,5 %
Jumlah		23	100 %

Kekuatan anak pada siklus I pertemuan I, untuk kriteria baik meningkat menjadi 6 anak atau 26% dari jumlah keseluruhan, yang sebelumnya pada kondisi awal anak yang memiliki kriteria baik hanya 5 anak saja.

Tabel 12. Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus 1 pertemuan 1

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Lincih	0	0 %
2.	Kurang Lincih	10	43,5 %
3.	Belum Lincih	13	56,5 %
Jumlah		23	100 %

Kelincahan anak pada siklus I pertemuan I anak masih sebagian besar memiliki kriteria belum lincih dengan jumlah 13 anak atau 56,5% dari jumlah keseluruhan. Pada kriteria kurang lincih terdapat 10 anak atau 56.5% dari jumlah keseluruhan.

Tabel 13. Hasil Observasi Motorik Kasar pada Siklus 1 pertemuan 1

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Baik	6	27%
2	Cukup	7	32%
3	Belum baik	10	41%
Jumlah		22	100%

b. Pelaksanaan PTK Siklus I Pertemuan II

Siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 15 Mei dengan tema alam semesta. Berikut ini deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan pembelajaran fisik motorik kasar berupa permainan *ingkling* yang ada didalamnya.

1) Kegiatan Awal

Pada hari rabu seluruh anak-anak TK Minomartani 1 rutin melakukan kegiatan belajar sholat bersama di aula sekolah yang isinya berdoa bersama,

salam, latihan berwudhu, latihan sholat beserta doa-doanya. Selesai belajar sholat anak-anak kelompok B1 tidak langsung masuk ke dalam kelas, anak-anak langsung menuju ke halaman sekolah untuk mengawali pembelajaran dengan permainan *ingkling*. Seperti biasa anak-anak bermain *ingkling* sesuai dengan urutan presensi. Anak-anak dengan tidak sabar ingin segera mendapat giliran.

2) Kegiatan Inti

Guru menerangkan apa saja tugas pada hari itu. Ada beberapa anak yang kurang memperhatikan, oleh karena itu guru mengkondisikan anak-anak dengan tepuk “*one yes*”. Setelah anak dirasa sudah kondusif lagi guru menjelaskan bahwa ada 3 tugas pada hari itu.

Tugas pertama yaitu menggunting bintang kemudian mengurutkan dari besar ke kecil pada kertas yang sudah disediakan. Tugas kedua yaitu menghubungkan gambar sebab akibat misal: gambar orang membuang sampah sembarangan dengan gambar banjir, gambar orang menebang pohon sembarangan dengan gambar longsor dan orang bermain api dengan gambar kebakaran. Tugas ketiga yaitu: mewarnai gambar yang lebih banyak dengan tujuan anak dapat membedakan gambar atau benda yang memiliki jumlah yang lebih banyak atau sebaliknya.

3) Kegiatan Akhir

Selepas istirahat, kegiatan akhir pada hari itu adalah berakap-cakap serta bertanya jawab mengenai agama yang dianut oleh anak-anak. Anak-anak aktif menjawab dan bertanya secara bersaut-sautan. Setelah itu guru mengevaluasi

kegiatan dalam satu hari yang sudah dilakukan, bernyanyi sayonara dan gelang, berdoa, pesan-pesan untuk anak, salam dan pulang.

Tabel 14. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus I Pertemuan II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Seimbang	6	26 %
2.	Kurang Seimbang	8	34,8 %
3.	Belum Seimbang	9	39,2 %
Jumlah		23	100%

Pada siklus I pertemuan II keseimbangan anak dengan kriteria seimbang meningkat menjadi 6 anak atau 26% dari jumlah keseluruhan yang sebelumnya hanya 4 anak saja atau 17,4%.

Tabel 15. Hasil Observasi Kekuatan Anak Siklus I Pertemuan II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Kuat	8	34,8%
2.	Kurang Kuat	7	30,4%
3.	Belum Kuat	8	34,8%
Jumlah		23	100%

Kekuatan anak pada siklus I pertemuan II ini anak ber kriteria baik meningkat menjadi 8 anak atau 34,8% dari jumlah keseluruhan, yang sebelumnya berjumlah 6 anak saja atau 26% dari jumlah keseluruhan anak.

Tabel 16. Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus I Pertemuan II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Lincih	0	0 %
2.	Kurang Lincih	12	52,2 %
3.	Belum Lincih	11	47,8%
Jumlah		23	100%

Tabel 17. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus I Pertemuan II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
4.	Baik	8	35%
5.	Cukup	7	30%
6.	Belum baik	8	35%
Jumlah		23	100%

c. Pelaksanaan PTK Siklus I Pertemuan III

Siklus I pertemuan III dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Mei dengan tema alam semesta. Berikut ini deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan pembelajaran fisik motorik kasar berupa permainan *ingkling* yang ada didalamnya.

1). Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal pada hari ini anak-anak berbaris rapi di halaman sekolah. Pada hari jumat anak-anak melaksanakan senam pagi yang dilakukan oleh semua warga sekolah. Sebelum senam dimulai anak-anak berdoa bersama. Setelah selesai senam anak-anak kembali ke kelas masing-masing.

Untuk kelompok B1 tetap di halaman sekolah karena akan melakukan kegiatan permainan *ingkling* dalam rangka mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Sebelum permainan tidak perlu pemanasan karena sudah dilakukan ketika senam bersama. Anak-anak maju satu persatu untuk melakukan permainan *ingkling*. Ada satu anak yang sampai pada pertemuan tiga tidak mau sama sekali melakukan kegiatan *ingkling*. Untuk yang lain masih tetap bersemangat walau tidak dilakukannya dengan sempurna.

2) Kegiatan Inti

Setelah kegiatan permainan *ingkling* dilaksanakan, anak-anak masuk ke dalam kelas. Guru menjelaskan ada tiga tugas yang harus diselesaikan. Tugas yang pertama yaitu menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama dengan ara memberi tanda segitiga pada huruf awal seperti bulan, bintang, matahari, mata, pelangi, awan. Tugas yang kedua membilang jumlah bulan, bintang, matahari pada kotak yang tersedia. Tugas yang ketiga yaitu menggambar salah satu dari bintang, bulan, matahari kemudian mewarnainya sesuai dengan selera. Setelah ketiga tugas selesai anak-anak dipersilahkan untuk istirahat, sebelum istirahat anak-anak berdoa sebelum makan.

3) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat anak-anak masuk ke dalam kelas kemudian berdoa bersama doa sesudah makan. Pada hari ini kegiatan diakhiri dengan bercerita menggunakan kata ganti aku, saya, kamu, mereka. Anak-anak dipersilahkan bercerita didepan kelas mengenai bulan, bintang atau matahari.

Dibawah ini adalah tabel hasil observasi mengenai kemampuan motorik kasar anak dalam kegiatan *ingkling* yang dilakukan di awal kegiatan.

Tabel 18. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus I pertemuan III

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Seimbang	11	47,8 %
2.	Kurang Seimbang	7	30,4 %
3.	Belum Seimbang	5	21,8 %
Jumlah		23	100%

Tabel 19. Hasil Observasi Kekuatan Anak Siklus I pertemuan III

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Kuat	9	39,2 %
2.	Kurang Kuat	7	30,4 %
3.	Belum Kuat	7	30,4 %
Jumlah		23	100%

Pada siklus I pertemuan III keseimbangan dan kekuatan anak meningkat. Keseimbangan anak dengan kriteria seimbang meningkat menjadi 11 anak atau 47,8% dan kekuatan anak dengan kriteria kuat meningkat menjadi 9 anak atau 39,2% dari jumlah keseluruhan.

Tabel 20. Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus I pertemuan III

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Lincih	3	13 %
2.	Kurang Lincih	9	39,2 %
3.	Belum Lincih	11	47,8 %
Jumlah		23	100%

Tabel 21. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus I Pertemuan III

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Baik	11	48%
2.	Cukup	7	30%
3.	Belum baik	5	22%
Jumah		23	100%

3. Observasi

Kegiatan observasi yang diamati adalah kegiatan anak ketika kegiatan awal berlangsung. Adapun yang diamati mengenai kemampuan motorik kasar anak yang meliputi aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincahan yang ada dalam permainan *ingkling*.

Tabel 22. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Motorik Kasar Anak Siklus I

No.	Kriteria	Siklus I					
		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
		Jml anak	%	Jml anak	%	Jml anak	%
1.	Baik	6	27	8	35	11	48
2.	Cukup	7	32	7	30	7	30
3.	Belum baik	9	41	8	35	5	22
		22	100	23	100	23	100

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat peningkatan kemampuan anak dalam kemampuan motorik kasar anak khususnya dalam aspek keseimbangan, kekuatan, kelincahan. Pada kondisi awal terdapat 5 (22%) anak yang mendapat kriteria baik meningkat menjadi 6 (27%) anak, dan jumlah siswa yang mendapat kriteria cukup terdapat 10 (43%) sedangkan untuk kriteria kurang pada kondisi awal terdapat 8 (35%) menurun pada pertemuan ke tiga menjadi 5 (22%) anak.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti dan guru kelas melakukan evaluasi dan membahas tentang hal-hal yang menjadi hambatan dalam pelaksanaan siklus I, adapun hasilnya adalah:

- Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar dalam kriteria baik masih mendominasi permainan.
- Ada seorang anak yang tidak mau sama sekali melakukan permainan ingkling.
- Sudah ada peningkatan anak jika dibandingkan kemampuan sebelum tindakan, akan tetapi belum mencapai indikator.

- d. Kemampuan motorik kasar anak dalam satu kelas belum merata.
- e. Beberapa anak suka berebut ingin lebih dahulu untuk memainkan permainan *ingkling*.

5. Hipotesis menuju Siklus II

Berdasarkan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I, maka dirumuskan hipotesis tindakan yang dapat dirumuskan sebagai berikut “ Permainan *ingkling* dengan pemberian motivasi dan bimbingan yang lebih khusus dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B1 di TK Minomartani I”.

Untuk itu guru memberikan pengawasan, bimbingan dan arahan lebih pada setiap anak. Agar mengurangi berebutan guru memanggil anak sesuai dengan urutan presensi anak. Memberi *reward* pada anak yang dapat melakukan kegiatan dengan baik dan tertib.

D. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

1. Perencanaan

Proses peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *ingkling* pada siklus I sudah mengalami peningkatan meskipun masih terbilang minim. Masih adanya anak yang mendominasi permainan, untuk mengatasi masalah dalam siklus I, maka peneliti dan guru merencanakan tindakan pada siklus II. Siklus II ini di rencanakan terdapat 3 pertemuan.

Pada tahap perencanaan siklus II ini, yaitu dilakukan dengan cara:

- a. Memberi pengawasan, bimbingan dan arahan terhadap masing-masing anak.
- b. Memberikan *reward* kepada anak dengan kata “*good job*”.

Adapun perencanaan tindakan siklus II, peneliti melakukan kegiatan antara lain:

1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana Kegiatan Harian disusun oleh peneliti bekerjasama dengan guru kelas kelompok B1. RKH disusun dengan indikator yang sesuai dengan tema, tema yang diambil yaitu alat komunikasi.

2) Mempersiapkan kapur untuk membuat petak permainan dan bahan alat lainnya.

3) Menyiapkan lembar observasi.

4) Pendokumentasian, pendokumentasian dilakukan saat proses belajar anak berlangsung.

2. Pelaksanaan Tindakan

a. Pelaksanaan PTK Siklus II Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 20 Mei 2013 dengan tema alat komunikasi. Berikut ini deskripsi langkah-langkah pelaksanaan PTK siklus II pertemuan I dengan kegiatan pembelajaran yang terdapat permainan ingkling.

1) Kegiatan Awal

Penelitian ini tepat pada hari Senin, sehingga seluruh warga sekolah rutin melaksanakan upacara bendera. Setelah selesai melaksanakan upacara bendera anak-anak kembali ke kelas masing-masing dilanjutkan dengan berdoa, salam, presensi. Selanjutnya anak diajak bernyanyi “Jari dan Jempol” dan bertepuk tangan agar anak siap menerima kegiatan seperti biasa.

Anak-anak diperkenalkan hari, tanggal, bulan dan tahun dengan cara guru menulis di pojok kiri papan tulis dan dieja bersama-sama. Selanjutnya membicarakan tema pada hari itu dengan bercakap-cakap sambil mengingatkan tema sebelumnya.

Setelah bercakap-cakap tentang tema, guru mengajak anak keluar menuju halaman sekolah untuk bermain *ingkling*. Sampai pada halaman, anak-anak membuat lingkaran besar kemudian melakukan pemanasan sebelum permainan. Setelah pemanasan selesai guru membuat garis kotak *ingkling* dengan kapur. Anak satu persatu memainkan *ingkling* sesuai dengan presensi. Pengalaman siklus pertama, ada beberapa anak yang mendominasi permainan, guru lebih tegas dan lebih perhatian kepada setiap anak. Pada siklus pertemuan ini situasi mulai lebih kondusif, hanya beberapa anak saja yang kurang kondusif. Satu persatu dengan pengawasan lebih anak-anak maju sampai pada presensi terakhir.

2) Kegiatan Inti

Permainan *ingkling* sudah terlaksana, anak-anak kembali lagi masuk dalam kelas. Guru menerangkan apa aja tugas pada hari itu, pada hari itu ada 3 tugas yang harus dikerjakan oleh anak-anak. Tugas yang pertama yaitu anak-anak membedakan kasar dan halus dengan praktek langsung memegang pasir dan tepung yang sudah disiapkan oleh guru. Tugas yang kedua yaitu menulis kembali nama-nama alat komunikasi dengan mencantumkan nama lengkap anak masing-masing. Tugas yang ketiga yaitu menggambar televisi kemudian mewarnainya sesuai dengan selera.

3) Kegiatan Akhir

Kegiatan pada hari ini diakhiri dengan berdialog bersama mengenai aturan-aturan sekolah yang harus dipatuhi. Anak aktif menanggapi aturan-aturan yang dibuat oleh sekolah. Guru menstimulasi anak-anak dengan pertanyaan, “hayoo anak-anak kalau berangkat sekolah sering telat tidak?”. Anak-anak saling bersautan menanggapi pertanyaan guru, “aku enggak buu”. Berbincang dirasa sudah cukup guru mengevaluasi kegiatan dalam satu hari, berdoa, pesan-pesan, salam kemudian pulang.

Tabel 23. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus II Pertemuan I

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Seimbang	14	60,9 %
2.	Kurang Seimbang	5	21,7 %
3.	Belum Seimbang	4	17,4 %
Jumlah		23	100%

Tabel 24. Hasil Observasi Kekuatan Anak Siklus II Pertemuan I

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Kuat	10	43,4 %
2.	Kurang Kuat	9	39,2 %
3.	Belum Kuat	4	17,4 %
Jumlah		23	100%

Tabel 25. Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus II Pertemuan I

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Lincih	5	21,8 %
2.	Kurang Lincih	11	47,8 %
3.	Belum Lincih	7	30,4 %
Jumlah		23	100%

Tabel 26. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus II Pertemuan I

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Baik	14	61 %
2.	Cukup	5	22%
3.	Belum baik	4	17%
Jumlah		23	100%

b. Pelaksanaan PTK Siklus II Pertemuan II

Siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 Mei 2013 dengan tema alat komunikasi. Berikut ini deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan pembelajaran fisik-motorik kasar berupa permainan *ingkling* yang ada didalamnya.

1) Kegiatan Awal

Seperti halnya Rabu lalu setiap pada hari Rabu seluruh anak-anak TK Minomartani 1 rutin melakukan kegiatan pesholatan bersama di aula sekolah yang isinya berdoa bersama, salam, latihan berwudhu, latihan sholat beserta doa-doanya. Selesai sholat anak-anak kelompok B1 tidak langsung masuk ke dalam

kelas, anak-anak langsung menuju ke halaman sekolah untuk mengawali pembelajaran dengan permainan *ingkling*.

Seperti biasa anak-anak bermain *ingkling* sesuai dengan urutan presensi. Anak-anak dengan tidak sabar ingin segera mendapat giliran, namun sebelum *ingkling* dimulai anak-anak pemanasan dengan bermain tepuk “jari dan jempol”. Pada siklus ini anak-anak sudah mulai bosan tetapi tidak mempengaruhi penampilannya. Anak-anak sudah mulai mahir dalam permainan *ingkling* ini. Untuk anak yang mendekati sempurna guru memberi *reward* berupa pujian “*good job*”.

2) Kegiatan inti

Sebelum memasuki kegiatan inti anak dikondisikan dengan tepuk “diam”. Pada kegiatan inti kali ini guru menjelaskan bahwa ada tiga tugas yang harus diselesaikan anak pada hari itu. Tugas yang pertama yaitu menggambar radio kemudian mewarnainya sesuai dengan selera anak. Tugas yang kedua memberi tanda sama dengan (=) dan () pada gambar yang sudah disediakan. Tugas yang ketiga menebalkan kata kemudian menghubungkannya dengan gambar yang sesuai. Setelah ketiga tugas selesai anak-anak diperbolehkan untuk beristirahat, sebelum beristirahat anak-anak berdoa sebelum makan bersama-sama.

3) Kegiatan Akhir

Setelah beristirahat anak-anak masuk kedalam kelas kemudian berdoa sesudah makan, kemudian masuk pada kegiatan terakhir. Kegiatan terakhir hari itu yaitu berakap-cakap mengenai pentingnya saling membantu sesama teman. Setelah bercakap-cakap guru mengevaluasi kegiatan dalam satu hari ini. Kemudian

bertanya kepada anak-anak, “hari ini anak-anak senang??”. Bersautan anak-anak menjawab, “senang buu”. Ada salah satu anak berkata, “buu guru, besok *ingkling* kita lomba buu”. Guru merespon pendapat anak dengan menjawab, “wah ide bagus mas irul, besok kita lomba *ingkling* ya anak-anak”, “ya bu guruuuuu”. Setelah itu berdoa, pesan-pesan, salam dan pulang.

Tabel 27. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus II Pertemuan II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Seimbang	17	73,9%
2.	Kurang Seimbang	4	17,4%
3.	Belum Seimbang	2	8,7 %
Jumlah		23	100%

Tabel 28. Hasil Observasi Kekuatan Anak Siklus II Pertemuan II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Kuat	14	60,9 %
2.	Kurang Kuat	7	30,4 %
3.	Belum Kuat	2	8,7 %
Jumlah		23	100%

Tabel 29. Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus II Pertemuan II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Lincih	6	26,1 %
2.	Kurang Lincih	15	65,2%
3.	Belum Lincih	2	8,7 %
Jumlah		23	100%

Tabel 30. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus II Pertemuan II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Baik	18	78%
2.	Cukup	3	13%
3.	Belum baik	2	9%
Jumlah		23	100%

c. Pelaksanaan PTK Siklus II Pertemuan III

Siklus I pertemuan III dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 Mei 2013 dengan tema alat komunikasi. Berikut ini deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan pembelajaran fisik-motorik kasar berupa permainan *ingkling* yang ada didalamnya.

1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal pada hari ini anak-anak berbaris rapi di halaman sekolah. Pada hari jumat anak-anak melaksanakan senam pagi yang dilakukan oleh semua warga sekolah. Sebelum senam dimulai ana-anak berdoa bersama. Setelah selesai senam anak-anak kembali ke kelas masing-masing.

Untuk kelompok B1 tetap di halaman sekolah karena akan melakukan kegiatan permainan *ingkling* dalam rangka mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Sebelum permainan tidak perlu pemanasan karena sudah dilakukan ketika senam bersama. Untuk pertemuan ini anak-anak tidak maju satu persatu tetapi dua anak dua anak untuk saling berlomba. Untuk yang berhasil menyelesaikan permainan terlebih dahulu itulah pemenangnya. Anak-anak sebagian besar sudah dapat melakukannya dengan baik.

2) Kegiatan Inti

Setelah masuk ke dalam kelas anak-anak dikondisikan oleh guru dengan tepuk “kalau kau suka hati”. Pada pertemuan ini anak-anak mendapat tiga tugas yang harus diselesaikan. Tugas yang pertama yaitu anak-anak membentuk bebas dari bahan plastisin yang sudah disediakan oleh guru. Tugas yang kedua yaitu menggunting dan menempel gambar yang sudah disediakan oleh guru. Tugas yang ke tiga yaitu menghubungkan gambar sesuai dengan jumlah yang sama. Anak-anak Nampak antusias mengerjakan pekerjaannya hari ini. Selesai mengerjakan ketiga tugas anak-anak beristirahat, sebelum istirahat anak-anak cuci tangan dan berdoa sebelum makan bersama-sama.

3) Kegiatan Akhir

Bel berbunyi tanda anak-anak kembali lagi ke kelas masing-masing, anak-anak berdoa bersama sesudah makan. Kegiatan pada hari ini diakhiri dengan bercakap-cakap mengenai menghormati teman yang sedang beribadah. Guru menstimulasi dengan pertanyaan, “anak-anak kalau temanya sedang sholat nonton

tivinya suaranya banter-banter apa nggak?”, “nggaakk buu”. Setelah bercakap-cakap anak-anak bernyanyi kemudian berdoa, pesan-pesan, salam dan pulang.

Di bawah ini adalah tabel hasil observasi pada tindakan siklus II yang selalu mengalami peningkatan.

Tabel 31. Hasil Observasi Keseimbangan Siklus II Pertemuan III

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Seimbang	20	87%
2	Kurang Seimbang	3	13%
3	Belum Seimbang	0	0%
Jumlah		23	100%

Pada siklus II pertemuan III ini keseimbangan anak sudah mencapai pada indikator keberhasilan yaitu anak kriteria seimbang mencapai 20 anak atau 87%.

Tabel 32. Hasil Observasi Kekuatan Anak Siklus II Pertemuan III

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Kuat	17	73,9%
2	Kurang Kuat	4	17,4%
3	Belum Kuat	2	8,7%
Jumlah		23	100%

Tabel 33. Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus II Pertemuan III

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Lincih	13	56,5 %
2	Kurang lincih	8	34,8 %
3	Belum Lincih	2	8,7 %
Jumlah		23	100%

Tabel 34. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus II Pertemuan III

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Baik	20	87%
2	Cukup	3	13%
3	Belum baik	0	0%
Jumlah		23	100%

Berdasarkan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan anak diatas dapat diambil rata-rata motorik kasar meningkat dan mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan yaitu 20 anak berkriteria baik atau 87% dari jumlah keseluruhan anak.

3. Observasi

Kegiatan observasi yang diamati adalah kegiatan anak ketika kegiatan awal berlangsung. Adapun yang diamati mengenai kemampuan motorik kasar anak yang meliputi aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincahan yang ada dalam permainan *ingking*. Dengan observasi kita dapat membandingkan peningkatan kemampuan motorik kasar yang dimiliki oleh anak.

Tabel 35. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Motorik Kasar Anak Siklus II

No.	Kriteria	Siklus I		Siklus II					
		Jml Anak	%	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
				Jml anak	%	Jml anak	%	Jml anak	%
1.	Baik	11	48	14	61	18	78	20	87
2.	Cukup	7	30	5	22	3	13	3	13
3.	Belum baik	5	22	4	17	2	9	0	0
Jumlah		23	100	23	100	23	100	23	100

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Pada siklus pertama pertemuan ketiga anak yang memiliki kriteria baik berjumlah 11 (48%) anak kemudian meningkat pada siklus kedua menjadi 14 (61%) anak. Untuk kriteria cukup berjumlah 7 (30%) menurun menjadi 5 (22%) anak dan untuk kriteria belum cukup terdapat 5 (22%) menurun menjadi 4 (17%) anak. Peningkatan untuk kriteria baik sedikit demi sedikit namun pasti begitu sebaliknya untuk kriteria cukup dan belum cukup menurun sedikit demi sedikit.

4. Refleksi

Proses pelaksanaan tindakan pada siklus II berjalan dengan lancar dan baik. Masalah yang muncul dapat teratasi dengan baik. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak dapat tercapai dilihat dari peningkatan kemampuan yang terlihat pada tabel serta terapainya indikator yang ditetapkan. Peneliti dengan dibantu dengan guru kelas selaku kolaborator telah berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam proses belajar.

Adapun satu sampai tiga anak yang masih kurang dalam kemampuan motorik kasar dalam kegiatan ini, namun bagi peneliti hal tersebut tidak menjadi masalah karena karakteristik anak, kemampuan anak didik beraneka ragam. Kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 TK Minomartani I telah mengalami peningkatan sebesar 87% yang berjumlah 20 anak yang berkriteria baik dari 23 anak.

E. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, berikut akan diuraikan peningkatan kemampuan motorik kasar anak dari pra siklus, siklus I sampai dengan pada siklus II.

Untuk mengetahui kemampuan awal anak-anak, maka diadakan kegiatan sebelum tindakan atau disebut dengan pra siklus. Dalam pra siklus peneliti dan guru mengadakan kegiatan *ingking* tanpa dengan arahan. Anak melakukannya dengan apa adanya sesuai kemampuan mereka. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang dikemukakan oleh Richard D Kellough (dalam Sofia Hartati: 2005) bahwa anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang besar. Kegiatan *ingking* belum pernah dipakai pada kegiatan pembelajaran. Ketika peneliti mempersiapkan petak anak-anak terlihat sangat antusias untuk ingin tahu dan ingin segera melakukannya. Namun demikian pada kegiatan ini keseimbangan anak masih dikatakan rendah.

Anak yang memiliki kriteria seimbang sebanyak 5 anak, kurang seimbang 9 anak, belum seimbang 7 anak dan bahkan ada 2 anak yang tidak mau sama sekali melakukannya. Untuk aspek kekuatan yang memiliki kriteria kuat ada 3

anak, kriteria kurang kuat 12 anak dan belum kuat 6 anak. Untuk aspek kelincahan, belum ada anak yang memiliki kriteria lincah, 3 anak memiliki kriteria kurang lincah dan 18 anak belum lincah. Dapat dikatakan yang memiliki kemampuan motorik kasar kriteria baik (seimbang, kuat, lincah) terdapat 5 anak (22%), kriteria cukup (kurang seimbang, kurang kuat, kurang lincah) terdapat 10 anak (43%) dan yang berkriteria belum baik (belum seimbang, belum kuat, belum lincah) terdapat 8 anak (35%).

Setelah diadakannya pra tindakan, peneliti melakukan tindakan penelitian siklus 1 dan 2. Pada siklus 1 pertemuan 1 diketahui anak yang memiliki kriteria seimbang dalam permainan *ingkling* terdapat 4 anak, yang memiliki kriteria kurang seimbang dalam permainan *ingkling* ini terdapat 8 anak dan yang memiliki belum seimbang terdapat 8 anak. Pada aspek kekuatan, anak yang memiliki kriteria kuat terdapat 8 anak, yang berkriteria kurang kuat terdapat 6 anak dan yang berkriteria belum kuat terdapat 7 anak. Pada aspek kelincahan yang berkriteria lincah belum ada, kriteria yang kurang lincah terdapat 10 anak dan berkriteria belum lincah 10 pula. 2 anak masih belum mau melakukan kegiatan permainan *ingkling* ini. Dapat dikatakan pada siklus 1 pertemuan 1 ini anak yang memiliki kriteria baik naik menjadi 6 anak (26%), kriteria cukup 7 anak (30%) dan kriteria belum baik 10 anak (44%).

Siklus 1 pertemuan 1 berjalan dengan lancar, peneliti melakukan tindakan penelitian siklus 1 pertemuan 2 dengan hasil anak yang memiliki kriteria seimbang dalam permainan *ingkling* terdapat 6 anak, yang memiliki kriteria kurang seimbang dalam permainan *ingkling* ini terdapat 8 anak dan yang memiliki

belum seimbang terdapat 7 anak. Pada aspek kekuatan, anak yang memiliki kriteria kuat meningkat menjadi 8 anak, yang berkriteria kurang kuat tetap 7 anak dan yang berkriteria belum kuat menurun menjadi 7 anak. Pada aspek kelincahan yang berkriteria lincah belum ada, kriteria yang kurang lincah naik menjadi 12 anak dan berkriteria belum lincah menurun menjadi 9. Dapat dikatakan pada siklus 1 pertemuan 2 ini anak yang memiliki kriteria baik naik menjadi 8 anak (35%), kriteria cukup 7 anak (30%) dan kriteria belum baik 8 anak (35%).

Siklus 1 pertemuan 2 berjalan dengan lancar dan mengalami peningkatan walaupun hanya sedikit dan belum mencapai indikator keberhasilan, maka peneliti melakukan tindakan penelitian siklus 1 pertemuan³. Peneliti melakukan tindakan penelitian siklus 1 pertemuan 3 dengan hasil anak yang memiliki kriteria seimbang dalam permainan *ingkling* mengalami peningkatan menjadi 11 anak, yang memiliki kriteria kurang seimbang dalam permainan *ingkling* ini terdapat 7 anak dan yang memiliki belum seimbang mengalami penurunan menjadi 4 anak. Pada aspek kekuatan, anak yang memiliki kriteria kuat meningkat menjadi 9 anak, yang berkriteria kurang kuat tetap 7 anak dan yang berkriteria belum kuat menurun menjadi 6 anak. Pada aspek kelincahan yang berkriteria lincah terdapat 3 anak, kriteria yang kurang lincah terdapat 9 anak dan berkriteria belum lincah terdapat 10 anak. Terdapat 1 anak yang masih sama sekali tidak mau melakukan kegiatan permainan *ingkling*. Dapat dikatakan pada siklus 1 pertemuan 3 ini anak yang memiliki kriteria baik meningkat menjadi 11 anak (48%), kriteria cukup 7 anak (30%) dan kriteria belum baik 5 anak (22%).

Siklus 1 pertemuan 3 berjalan dengan lancar dan mengalami peningkatan. Namun, pada siklus 1 dirasa belum cukup dan belum mencapai indikator keberhasilan oleh karena itu peneliti dan guru mengadakan siklus selanjutnya yaitu siklus 2 dengan memberi perhatian lebih pada masing-masing anak agar indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan dapat tercapai dengan baik.

Peneliti melakukan tindakan penelitian siklus 2 pertemuan 1 dengan hasil anak yang memiliki kriteria seimbang dalam permainan *ingkling* mengalami peningkatan yang cukup banyak menjadi 11 anak, yang memiliki kriteria kurang seimbang dalam permainan *ingkling* ini terdapat 5 anak dan yang memiliki belum seimbang tetap 4 anak. Pada aspek kekuatan, anak yang memiliki kriteria kuat meningkat menjadi 10 anak, yang berkriteria kurang kuat meningkat menjadi 9 anak dan yang berkriteria belum kuat menurun menjadi 4 anak. Pada aspek kelincahan yang berkriteria lincah meningkat menjadi 3 anak, kriteria yang kurang lincah terdapat 12 anak dan berkriteria belum lincah menurun menjadi 10 anak. Dapat dikatakan pada siklus 2 pertemuan 1 ini anak yang memiliki kriteria baik meningkat menjadi 14 anak (61%), kriteria cukup 5 anak (22%) dan kriteria belum baik 5 anak (17%).

Pada tindakan penelitian siklus 2 pertemuan 2 dengan hasil anak yang memiliki kriteria seimbang dalam permainan *ingkling* mengalami peningkatan yang lebih banyak yaitu menjadi 17 anak, yang memiliki kriteria kurang seimbang dalam permainan *ingkling* ini menurun menjadi 4 anak dan yang memiliki belum seimbang hanya terdapat 2 anak. Pada aspek kekuatan, anak yang memiliki kriteria kuat meningkat menjadi 14 anak, yang berkriteria kurang kuat menurun

menjadi 9 anak dan yang berkriteria belum kuat menurun menjadi 2 anak. Pada aspek kelincahan yang berkriteria lincah meningkat menjadi 6 anak, kriteria yang kurang lincah terdapat 15 anak dan berkriteria belum lincah menurun hanya menjadi 2 anak. Dapat dikatakan pada siklus 2 pertemuan 2 ini kemampuan motrik kasar anak mengalami peningkatan banyak anak yang memiliki kriteria baik meningkat menjadi 18 anak (78%), kriteria cukup 3 anak (13%) dan kriteria belum baik 2 anak (9%).

Pada pertemuan selanjutnya yaitu siklus 2 pertemuan 3 dengan hasil anak yang memiliki kriteria seimbang dalam permainan *ingkling* mengalami peningkatan lagi yaitu menjadi 20 anak, yang memiliki kriteria kurang seimbang dalam permainan *ingkling* ini menurun menjadi 3 anak dan yang memiliki kriteria belum seimbang tidak ada. Pada aspek kekuatan, anak yang memiliki kriteria kuat meningkat menjadi 17 anak, yang berkriteria kurang kuat menurun menjadi 4 anak dan yang berkriteria belum kuat tetap 2 anak. Pada aspek kelincahan yang berkriteria lincah meningkat menjadi 13 anak, kriteria yang kurang lincah terdapat 8 anak dan berkriteria belum lincah 2 anak. Pada pertemuan ini semua anak melakukannya dengan baik hanya beberapa saja yang tidak menjadi masalah. Dapat dikatakan pada siklus 2 pertemuan 3 ini kemampuan motrik kasar anak mengalami peningkatan banyak anak yang memiliki kriteria baik meningkat menjadi 20 anak (87%), kriteria cukup 3 anak (13%) dan kriteria belum baik 0 anak (0%). Pada pertemuan ini indikator keberhasilan sudah tercapai sehingga tindakan dihentikan di siklus 2 pertemuan 3 ini.

Dari uraian peningkatan hasil penelitian tindakan kelas diatas dapat dilihat rekapitulasi hasil penelitian dari pra siklus sampai pada siklus 2 berikut ini:

Tabel 35. Rekapitulasi Hasil Penelitian

No.	Kriteria	Pra siklus		Siklus 1		Siklus 2	
		Jml anak	%	Jml anak	%	Jml anak	%
1.	Baik	5	22	11	48	20	87
2.	Cukup	10	43	7	30	3	3
3.	Belum baik	8	35	5	22	0	0
Jumlah		23	100	23	100	23	100

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan sampai dengan siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Sebelum diadakan tindakan anak yang ber kriteria baik 22%, siklus I mencapai 48%, sedangkan siklus II mencapai 87%. Pada siklus 2 pertemuan 1 ada kenaikan yang cukup banyak dari 61% menjadi 78% dikarenakan pada siklus 2 guru dan peneliti lebih menambah perhatian pada setiap anak-anak dan selalu memberi motivasi kepada setiap anak agar lebih baik lagi.

Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti, peningkatan motorik kasar anak dipengaruhi oleh kegiatan *ingkling*. Dan memang benar yang dikemukakan Keen Achroni (2012: 51) bahwa permainan *ingkling* adalah permainan yang dikenal ditengah warga masyarakat yang luas. Pada saat peneliti menggunakan permainan *ingkling* banyak anak-anak sudah mengetahuinya hanya saja mereka jarang memainkannya. Ketika peneliti sedang mempersiapkan petak permainan *ingkling* anak-anak dengan spontan memainkannya. Anak-anak merasa sedang bermain bukan belajar walaupun dalam permainan ini peneliti bertujuan

meningkatkan kemampuan motorik kasar. Bagi anak-anak sedang bermain sehingga anak merasa menikmati kegiatan dan tidak merasa terbebani.

Dengan permainan dalam suatu kegiatan anak-anak lebih merasa senang sehingga tujuan pencapaianpun dapat dicapai dengan baik. Seperti yang sudah dikemukakan oleh Slamet Suyanto (2005: 119), pada hakikatnya semua anak suka bermain kecuali anak yang sedang tidak enak badan yang tidak suka bermain. Oleh karena itu pembelajaran dengan bermain atau permainan akan lebih efektif digunakan. Pada penelitian ini peneliti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak khususnya pada aspek keseimbangan, kekuatan, kelincahan dengan menggunakan permainan *ingklung*. Walaupun ada beberapa anak yang belum maksimal dalam kemampuan motorik kasar dalam permainan ini, bagi peneliti tidak menjadi masalah. Anak memiliki karakteristik masing-masing dan memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu penelitian ini hanya dilakukan terhadap anak kelompok B1 TK Minomartani 1 Ngaglik Sleman Yogyakarta yang berjumlah 23 anak, sehingga apabila penelitian ini dilakukan pada subjek lain, kemungkinan hasilnya akan berbeda.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan dan teori kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan *ingkling* yang dilakukan di TK Minomartani 1 kelompok B1 dalam 2 siklus dan setiap siklus ada 3 pertemuan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Permainan *ingkling* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dari pra tindakan 5 anak (22%) meningkat menjadi 11 anak (48%) pada siklus 1 dan mencapai indikator keberhasilan pada siklus 2 pertemuan 3 dengan jumlah 18 anak (87%). Pada siklus I peneliti memperkenalkan permainan *ingkling* terlebih dahulu kepada anak, kemudian memberikan contoh bermain *ingkling* yang benar kepada anak, sehingga anak dapat memahami kegiatan pembelajaran melalui permainan *ingkling* dan belum mencapai indikator keberhasilan kemudian pada siklus II peneliti memberi pengawasan khusus dan motivasi pada anak dengan memberi *rewards* serta permainan dikompetisikan sehingga anak menjadi lebih bersemangat dan mencapailah indikator keberhasilan yang diinginkan.
2. Permainan *ingkling* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini, karena permainan *ingkling* permainan yang menyenangkan untuk anak, mudah dilakukan, dapat dilakukan dimana saja dan tidak membutuhkan biaya yang banyak.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka disarankan sebagai berikut:

1. Mengoptimalkan pembelajaran menggunakan permainan *ingkling* dengan bentuk petak yang beranekaragam agar anak tidak bosan, berantusias dan berminat dalam proses pembelajaran.
2. Guru hendaknya melakukan pendekatan dan pemdampingan serta selalu motivasai untuk anak-anak agar percaya diri dan yakin dalam melakukan sesuatu hal.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Sujiono. (2005). *Pengembangan Metode Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak*. Edisi Enam. Jakarta: Erlangga.
- Kamtini & Husni Wardi. (2005). *Bermain melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Keen Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Lexy J. Moleong. (1988). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mayke Sugianto. (1995). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan .
- Purwanto. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono & Supardi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukirman Dharmamulya, Dkk. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yoyakarta: KEPEL PRESS.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Ketrampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Susilo, Herawati, Husnul Chotimah & Yuyun Dwita. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Bayumedia.
- Yudha Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Ketrampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Walid Khairisma. (2010). *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak*. Diambil tanggal 17 September 2013, pukul 12.30. <http://aceh-maswaled-blogspot.com/2010/12/pertumbuhan-dan-perkembangan-anak-walid.html?m=1>

Munawarsih. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Melempar Dan Menangkap Bola Pada Anak Kelompok B2 Di TK Kemala Bhayangkari 02 Yogyakarta*. Diambil tanggal 17 September 2013, pukul 12.35. <http://eprints.uny.ac.id/10090/1/MUNAWARSIH.pdf>

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 2654/UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

26 April 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Jeslin Wardanar
NIM : 09111244124
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Plosokuning II Minomartani, Ngaglik, Sleman

Sehubungan dengan hal itu, perkenalkanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Minomartani 1
Subyek : Anak Kelompok B 1
Obyek : Kemampuan Motorik Kasar
Waktu : April-Juni 2013
Judul : Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan "Ingkling" Pada anak Kelompok B 1 di TK Minomartani I Ngaglik Sleman Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan.



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:

1. Rektor (sebagai laporan)
 2. Wakil Dekan I FIP
 3. Ketua Jurusan PPSD FIP
 4. Kabag TU
 5. Kasubbag Pendidikan FIP
 6. Mahasiswa yang bersangkutan
- Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/3690/V/4/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY

Nomor : 2654/UN34.11/PL/2013

Tanggal : 26 April 2013

Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : JESLIN WARDANAR NIP/NIM : 09111244024
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA
Judul : MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN "INGKLING" PADA ANAK KELOMPOK B1 DI TK MINOMARTANI I NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA
Lokasi : SLEMAN Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 29 April 2013 s/d 29 Juli 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 29 April 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman, cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



Hendar Susilowati, SH

NIP. 19880720198503 2 003



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slebankab.go.id, E-mail : bappeda@slebankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1506 / 2013

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/3690/V/4/2013
Hal : Izin Penelitian
Tanggal : 29 April 2013

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : JESLIN WARDANAR
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09111244024
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Alamat Rumah : Plosokuning II, Minomartani, Ngaglik, Sleman, D.I. Yogyakarta
No. Telp / HP : -
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN "INGKLING" PADA ANAK KELOMPOK BI DI TK MINOMARTANI I, NGAGLIK, SLEMAN, D.I. YOGYAKARTA
Lokasi : TK Minomartani I
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 29 April 2013 s/d 29 Juli 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 29 April 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

Dra. SUCI IRIANI SINURAYA, M.Si, M.M
Pembina, IV/a
NIP 19630112 198903 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Ngaglik
6. Kepala Desa Minomartani, Ngaglik
7. TK Minomartani I
8. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY.
9. Yang Bersangkutan

TK MINOMARTANI I

Alamat : plosokuning II, Minomartani, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta

No. Telepon : 087838725554

SURAT KETERANGAN

Nomor : 3 /TKM I /IX/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ambar Widi Astuti, A. Ma
NIP :
Jabatan : Kepala TK Minomartani 1

Dengan menyatakan bahwa :

Nama : Jeslin Wardanar
NIM : 09111244024
Jurusan/Prodi : PPSD/PG-PAUD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Universita : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan "Ingkling" Pada Anak Kelompok B1 di TK Minomartani 1 Ngaglik Sleman Yogyakarta" pada bulan April sampai dengan Juli tahun 2013, guna memperoleh data untuk penyusunan skripsi.

Demikian surat ini saya buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 30 Juli 2013
Kepala TK Minomartani 1



Ambar Widi Astuti, A. Ma

LAMPIRAN 2

Rencana Kegiatan Harian

RENCANA KEGIATAN HARIAN

SEMESTER : II
 TEMA : ALAM SEMESTA
 HARI/TANGGAL : SENIN, 13 MEI 2013
 KELOMPOK : B1

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
				Alat	Hasil
		Berbaris yang rapi, Upacara, masuk kelas			
		I. Kegiatan Awal			
		Berdo'a dan Salam			
Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh (FMK.6)	Anak dapat melompat dengan seimbang tanpa terjatuh, kuat dan lincah	<u>Sudut pembangunan</u> PL. Bermain permainan "Ingkling"	Diri anak	Unjuk Kerja	
		II. Kegiatan Inti			
Menghubungkan gambar atau benda dengan kata (BHS29)	Anak dapat menghubungkan gambar dengan kata yang sesuai	<u>Sudut Bahasa</u> PT. menghubungkan gambar matahari dengan tulisan matahari, bulan dengan tulisan bulan, bintang dengan tulisan bintang.	LKAdan alat tulis	Penugasan	
Membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1-10 (K32)	Anak dapat membilang jumlah bintang, bulan, matahari, dan pelangi	<u>Sudut Pembangunan</u> PT. membilang gambar bulan, bintang, matahari, dan pelangi	LKA dan alat tulis	Penugasan	

Mewarnai bentuk gambar sederhana (FMH.50)	Anak dapat mewarnai dengan rapi gambar sederhana	<u>Sudut Seni dan Budaya</u> PT. mewarnai gambar bintang dengan rapi	Gambar dan pewarna	Hasil Karya	
		<u>III. Istirahat</u>			
		Cuci tangan, berdoa, makan dan minum, bermain			
		<u>IV. Kegiatan Akhir</u>			
Menyebutkan tempat-tempat ibadah (NAM5)	Anak dapat menyebutkan tempat-tempat ibadah yang ada di Indonesia	<u>Sudut Ketuhanan</u> PL. menyebutkan macam-macam tempat ibadah menggunakan gambar	Diri anak	Observasi	
		Evaluasi kegiatan dalam satu hari Berdo'a, salam dan pulang			

Mengetahui,
Kepala TK Minomartani 1



Widi Astuti, A.Ma

Guru Kelas,

Endang Wahyuningsih

Peneliti,

Jeslin Wardanar

RENCANA KEGIATAN HARIAN

SEMESTER : II
 TEMA : ALAM SEMESTA
 HARI/TANGGAL : RABU , 15 MEI 2013
 KELOMPOK : B1

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
				Alat	Hasil
		Berbaris yang rapi, pesholatan , masuk kelas			
		I. Kegiatan Awal			
		Berdo'a dan Salam			
Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh (FMK.6)	Anak dapat melompat dengan seimbang, kuat dan lincah tanpa terjatuh	<u>Sudut pembangunan</u> PL. Bermain permainan “Ingkling”	Halaman dan diri anak	Unjuk kerja dan observasi	
		II. Kegiatan Inti			
Menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya (K.29)	Anak dapat menyusun gambar dari besar ke kecil secara benar	<u>Sudut Alam Semesta</u> PT. menggunting bintang kemudian mengurutkan dari besar ke kecil pada kertas	Gambar,gunting, lem, kertas	Penugasan	
Mengungkapkan sebab akibat. Misal : mengapa sakit gigi? Dll.	Anak dapat mengungkapkan sebab akibat terjadinya sesuatu	<u>Sudut Keluarga</u> PT. menghubungkan gambar sebab akibat misal : buang sampah sembarangan dengan banjir, menebang pohon sembarangan dengan longsor dan	LKA dan alat tulis	Penugasan	

		bermain api dengan kebakaran			
Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak atau sebaliknya (K.16)	Anak dapat mengelompokkan benda yang lebih banyak jumlahnya.	<u>Sudut Seni dan Budaya</u> PT. mewarnai gambar yang lebih banyak	LKA dan pewarna	Penugasan	
		III. Istirahat			
		Cuci tangan, berdoa, makan dan minum, bermain			
		IV. Kegiatan Akhir			
Menyebutkan agama yang dianut (NAM.2)	Anak dapat menyebutkan agama yang dianut	<u>Sudut Pembangunan</u> PL. menyebutkan agama yang dianut oleh anak	Diri anak	Observasi	
		Evaluasi kegiatan dalam satu hari Berdo'a, salam dan pulang			

Mengetahui,
Kepala TK Minomartani 1



Widi Astuti, A.Ma

Guru Kelas,



Endang Wahyuningsih

Peneliti,



Ieslin Wardanar

RENCANA KEGIATAN HARIAN

SEMESTER : II
 TEMA : ALAM SEMESTA
 HARI/TANGGAL : JUMAT, 17 MEI 2013
 KELOMPOK : B1

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
				Alat	Hasil
		Berbaris yang rapi, senam, masuk kelas			
		Kegitan Awal			
		Berdoa, salam, bernyanyi			
Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh (FMK.6)	Anak dapat melompat dengan seimbang, kuat dan lincah tanpa terjatuh	<u>Sudut pembangunan</u> PL. Bermain permainan “Ingkling”	Halaman dan diri anak	Observasi	
		Kegiatan Inti			
Menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama (B28)	Anak dapat menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama	<u>Sudut Alam Sekitar</u> PT “memberi tanda segitiga pada huruf awal seperti bulan, bintang, matahari, mata, pelangi, awan”	LKA, alat tulis	Penugasan	

Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 (K32)	Anak dapat membilang jumlah suatu benda atau gambar	<u>Sudut keluarga</u> PT. membilang jumlah bulan, bintang, matahari pada kotak	LKA dan alat tulis	Penugasan	
Menggambar bebas dengan berbagai media (FMH.24)	Anak dapat menggambar dengan berbagai media dengan baik	<u>Sudut Seni dan Budya</u> PT. menggambar salah satu dari bintang, bulan, matahari	Buku gambar, Alat tulis, pewarna	Hasil	
		<u>Istirahat</u>			
		Cuci tangan, berdoa, makan dan minum, bermain			
		<u>Kegiatan Akhir</u>			
Bercerita menggunakan kata ganti aku, saya, kamu, mereka. (BHS18)	Anak dapat bercerita tanpa malu dan menggunakan kata ganti	PL. anak bercerita mengenai bintang, bulan, pelangi	Diri anak	Unjuk kerja	

Mengetahui,
Kepala TK Minomartani 1



Widi Astuti, A.Ma

Guru Kelas,

Endang Wahyuningsih

Peneliti,

Jeslin Wardanar

RENCANA KEGIATAN HARIAN

SEMESTER : II
 TEMA : ALAT KOMUNIKASI
 HARI/TANGGAL : SENIN , 20 MEI 2013
 KELOMPOK : B1

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
				Alat	Hasil
		Berbaris yang rapi, Upacara, masuk kelas			
		I. Kegiatan Awal			
		Berdo'a dan Salam			
Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh (FMK.6)	Anak dapat melompat dengan seimbang, kuat dan lincah tanpa terjatuh	<u>Sudut Ketuhanan</u> PL. Bermain permainan "Ingkling"	Halaman dan diri anak	Unjuk kerja dan observasi	
		II. Kegiatan Inti			
Mengenal perbedaan kasar dan halus, berat-ringan, panjang-pendek, dsb (K17)	Anak dapat membedakan benda dengan permukaan kasar dan halus	<u>Sudut Alam Semesta</u> PL. membedakan pasir dan tepung	Tepung, pasir, diri anak	Unjuk kerja	
Membaca nama sendiri dengan lengkap (B.35)	Anak dapat membaca nama sendiri dengan lengkap dengan baik dan benar	<u>Sudut Bahasa</u> PT. menulis kembali nama-nama alat komunikasi dengan mencantumkan nama lengkap anak masing-masing	LKA dan alat tulis	Penugasan	

Menggambar bebas dengan berbagai media (FMH.24)	Anak dapat menggambar dengan berbagai media dengan baik	<u>Sudut Pembangunan</u> PT. menggambar TV	Alat tulis dan pewarna	Penugasan dan hasil karya	
		<u>III. Istirahat</u>			
		Cuci tangan, berdoa, makan dan minum, bermain			
		<u>IV. Kegiatan Akhir</u>			
Mentaati aturan atau tata tertib di kelas (SE.15)	Anak dapat mentaati aturan di kelas dengan baik	<u>Sudut Seni dan Budaya</u> Dialog bersama	Diri anak	Observasi	
		Evaluasi kegiatan dalam satu hari Berdo'a, salam dan pulang			

Mengetahui,
Kepala TK Minomartani 1



Widi Astuti, A.Ma

Guru Kelas,



Endang Wahyuningsih

Peneliti,



Jeslin Wardanar

RENCANA KEGIATAN HARIAN

SEMESTER : II
 TEMA : ALAT KOMUNIKASI
 HARI/TANGGAL : RABU , 22 MEI 2013
 KELOMPOK : B1

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
				Alat	Hasil
		Berbaris yang rapi, pesholatan, masuk kelas			
		I. Kegiatan Awal			
		Berdo'a dan Salam			
Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh (FMK.6)	Anak dapat melompat dengan seimbang, kuat dan lincah tanpa terjatuh	<u>Sudut Ketuhanan</u> PL. Bermain permainan "Ingkling"	Halaman dan diri anak	Unjuk kerja dan observasi	
		II. Kegiatan Inti			
Menggambar bebas dengan berbagai media (FMH.24)	Anak dapat menggambar dengan berbagai media dengan baik	<u>Sudut Seni dan Budaya</u> PT. menggambar radio	Alat tulis dan pewarna	Penugasan dan hasil karya	
Menunjukan, mengelompokan benda yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak atau	Anak dapat menunjukan benda yang jumlahnya sama atau tidak sama	<u>Sudut Pembangunan</u> PT. memberi tanda sama dengan (=) dan (\neq)	LKA dan alat tulis	Penugasan	


sedikit (K.26)					
Menghubungkan gambar atau benda dengan kata (B.29)	Anak dapat menghubungkan gambar dengan kata	<u>Sudut Bahasa</u> PT. menebalkan kata kemudian menghubungkannya sesuai dengan gambarnya	LKA	Penugasan	
		<u>III. Istirahat</u>			
		Cuci tangan, berdoa, makan dan minum, bermain			
		<u>IV. Kegiatan Akhir</u>			
Saling membantu sesama teman (SE.6)	Anak mau membantu sesama teman	<u>Sudut Seni dan Budaya</u> Berdialog guru dengan siswa	Diri anak	Observasi	
		Evaluasi kegiatan dalam satu hari Berdo'a, salam dan pulang			

Mengetahui,
Kepala TK Minomartani 1



Widi Astuti, A.Ma

Guru Kelas,



Endang Wahyuningsih

Peneliti,



Jeslin Wardanar

RENCANA KEGIATAN HARIAN

SEMESTER : II
 TEMA : ALAT KOMUNIKASI
 HARI/TANGGAL : JUMAT , 24 MEI 2013
 KELOMPOK : B1

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
				Alat	Hasil
		Berbaris yang rapi, Senam pagi, masuk kelas			
		I. Kegiatan Awal			
		Berdo'a dan Salam			
Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh (FMK.6)	Anak dapat melompat dengan seimbang, kuat dan lincah tanpa terjatuh	<u>Sudut pembangunan</u> PL. Bermain permainan "Ingkling"	Halaman dan diri anak	Unjuk kerja dan observasi	
		II. Kegiatan Inti			
Menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan playdough (F37)	Anak dapat membentuk benda dengan media playdough	<u>Sudut keluarga</u> PT. membentuk benda-benda "alat komunikasi" dengan playdough	playdough	Hasil karya	
Menggunting dengan berbagai media berdasarkan	Dapat menggunting dan menempel gambar	<u>Sudut seni dan budaya</u> PT. menggunting televisi kemudian menempel pada buku menempel	Gambar, gunting, lem dan buku menempel	Hasil karya	

bentuk atau pola (F47)					
Menghubungkan lambang bilangan dengan benda 20 (K36)	Anak dapat menghubungkan gambar dengan jumlah yang sesuai	<u>Sudut alam sekitar</u> PT. menghubungkan gambar dengan jumlah yang sesuai	Alat tulis dan LKA	Penugasan	
		III. Istirahat Cuci tangan, berdoa, makan dan minum, bermain	Makanan, minuman, alat bermain	Observasi	
		IV. Kegiatan Akhir			
Menghormati teman yang sedang melakukan ibadah (NAM30)	Anak dapat menghormati teman yang sedang beribadah	<u>Sudut Ketuhanan</u> PL. bercakap-cakap mengenai menghormati teman yang sedang sholat	Diri anak	Observasi	

Mengetahui,
Kepala TK Minomartani 1



Alma Widi Astuti, A.Ma

Guru Kelas,

Endang Wahyuningsih

Peneliti,

Jeslin Wardanar

LAMPIRAN 3

Hasil Penelitian

HASIL OBSERVASI PRA TINDAKAN
INSTRUMEN PENILAIAN PERMAINAN INKGLING

No.	Nama anak	Aspek yang diamati									Jml.
		Keseimbangan			Kekuatan			Kelincahan			
		S	KS	BS	K	KK	BK	L	KL	BL	
1.	ARD		2			2				1	5
2.	ASS		2			2				1	5
3.	AF			1			1			1	3
4.	AD		2			2				1	5
5.	AIR	3			3				2		8
6.	DS		2			2				1	5
7.	FED		2			2				1	5
8.	FKN			1			1			1	3
9.	IRK		2			2				1	5
10.	KP		2			2				1	5
11.	LNNAP			1			1			1	3
12.	LDD	3			3				2		8
13.	AMFD		2			2				1	5
14.	MNA		2			2				1	5
15.	MIZ	3			3				2		8
16.	MARI			1			1			1	3
17.	RKS			1			1			1	3
18.	RS		2			2				1	5
19.	VCT			1			1			1	3
20.	TPS			1			1			1	3
21.	CPK	3			3				2	1	8
22.	AS			1			1			1	3
23.	CN	3			3				2	1	8

Total skor :

B (S, K, L) : 5 Anak (22%)

C (KS, KK, BL) : 10 Anak (43%)

BL (BS, BK, BL) : 8 Anak (35 %)

Keterangan :

B = 7-9 C = 4-6 K = 0-3

HASIL OBSERVASI

INSTRUMEN PENILAIAN PERMAINAN INKLING

HARI : Senin, 13 Mei2013

No.	Nama anak	Aspek yang diamati									Jml.
		Keseimbangan			Kekuatan			Kelincahan			
		S	KS	BS	K	KK	BK	L	KL	BL	
1.	ARD		2			2			2		6
2.	ASS		2			2			2		6
3.	AF			1			1			1	3
4.	AD		2		3				2		7
5.	AIR			1			1			1	3
6.	DS		2		3				2		7
7.	FED		2			2				1	5
8.	FKN			1			1			1	3
9.	IRK			1		2			2		5
10.	KP		2			2			2		6
11.	LNNAP			1			1			1	3
12.	LDD	3			3				2		8
13.	AMFD		2			2				1	5
14.	MNA			1			1			1	3
15.	MIZ	3			3				2		8
16.	MARI			1			1			1	3
17.	RKS			1			1			1	3
18.	RS		2			2				1	5
19.	VCT			1			1			1	3
20.	TPS			1			1			1	3
21.	CPK	3			3				2		8
22.	AS			1			1			1	3
23.	CN	3			3				2		8

Total skor :

B (S, K, L) : 6 Anak (26%)

C (KS, KK, BL) : 7 Anak (30 %)

BL (BS, BK, BL) : 10 Anak (44 %)

Keterangan :

B = 7-9 C = 4-6 K = 0-3

HASIL OBSERVASI

INSTRUMEN PENILAIAN PERMAINAN INKLING

HARI : Rabu, 15 Mei 2013

No.	Nama anak	Aspek yang diamati									Jml.
		Keseimbangan			Kekuatan			Kelincahan			
		S	KS	BS	K	KK	BK	L	KL	BL	
1.	ARD		2			2			2		6
2.	ASS		2		3					1	6
3.	AF		2			2				1	5
4.	AD		2		3				2		7
5.	AIR			1			1			1	3
6.	DS		2		3				2		7
7.	FED		2			2				1	5
8.	FKN			1			1			1	3
9.	IRK			1		2			2		5
10.	KP	3			3				2		8
11.	LNNAP			1			1			1	3
12.	LDD	3			3				2		8
13.	AMFD		2			2			2		6
14.	MNA			1			1			1	3
15.	MIZ	3			3				2		8
16.	MARI			1			1			1	3
17.	RKS			1			1			1	3
18.	RS		2			2			2		6
19.	VCT	3				2			2		7
20.	TPS			1			1			1	3
21.	CPK	3			3				2		8
22.	AS			1			1			1	3
23.	CN	3			3				2		8

Total skor :

B (S, K, L) : 8 Anak (35%)

C (KS, KK, BL) : 7 Anak (30%)

BL (BS, BK, BL) : 8 Anak (35 %)

Keterangan :

B = 7-9 C = 4-6 K = 0-3

HASIL OBSERVASI

INSTRUMEN PENILAIAN PERMAINAN INKLING

HARI : Jumat, 17 Mei 2013

No.	Nama anak	Aspek yang diamati									Jml.
		Keseimbangan			Kekuatan			Kelincahan			
		S	KS	BS	K	KK	BK	L	KL	BL	
1.	ARD	3				2			2		7
2.	ASS		2			2			2		6
3.	AF		2			2				1	5
4.	AD	3			3				2		8
5.	AIR			1			1			1	3
6.	DS	3			3				2		8
7.	FED		2			2				1	5
8.	FKN			1			1			1	3
9.	IRK		2			2				1	5
10.	KP	3			3			3			9
11.	LNNAP			1			1			1	3
12.	LDD	3			3				2		8
13.	AMFD	3				2			2		7
14.	MNA		2				1			1	4
15.	MIZ	3			3			3			9
16.	MARI		2				1			1	4
17.	RKS			1			1			1	3
18.	RS	3			3				2		8
19.	VCT	3			3				2		8
20.	TPS			1			1			1	3
21.	CPK	3			3			3			9
22.	AS		2			2				1	4
23.	CN	3			3				2		8

Total skor :

B (S, K, L) : 11 Anak (48%)

C (KS, KK, BL) : 7 Anak (30 %)

BL (BS, BK, BL) : 5 Anak (22 %)

Keterangan :

B = 7-9 C = 4-6 K = 0-3

HASIL OBSERVASI

INSTRUMEN PENILAIAN PERMAINAN INKLING

HARI : Senin, 20 Mei 2013

No.	Nama anak	Aspek yang diamati									Jml.
		Keseimbangan			Kekuatan			Kelincahan			
		S	KS	BS	K	KK	BK	L	KL	BL	
1.	ARD	3				2			2		7
2.	ASS	3				2			2		7
3.	AF		2			2				1	5
4.	AD	3			3				2		8
5.	AIR			1			1			1	3
6.	DS	3			3				2		8
7.	FED		2			2			2		6
8.	FKN		2			2				1	5
9.	IRK		2			2			2		6
10.	KP	3			3			3			9
11.	LNNAP			1			1			1	3
12.	LDD	3			3				3		9
13.	AMFD	3			3				2		8
14.	MNA		2			2				1	5
15.	MIZ	3			3			3			9
16.	MARI	3				2			2		7
17.	RKS			1			1			1	3
18.	RS	3			3				2		8
19.	VCT	3			3				2		8
20.	TPS			1			1			1	3
21.	CPK	3			3			3			9
22.	AS	3				2			2		7
23.	CN	3			3			3			9

Total skor :

B (S, K, L) : 14 Anak (61%)

C (KS, KK, BL) : 5 Anak (22%)

BL (BS, BK, BL) : 4 Anak (17 %)

Keterangan :

B = 7-9 C = 4-6 K = 0-3

HASIL OBSERVASI

INSTRUMEN PENILAIAN PERMAINAN INGKLING

HARI : Rabu, 22 Mei 2013

No.	Nama anak	Aspek yang diamati									Jml.
		Keseimbangan			Kekuatan			Kelincahan			
		S	KS	BS	K	KK	BK	L	KL	BL	
1.	ARD	3			3				2		8
2.	ASS	3			3				2		8
3.	AF		2			2			2		6
4.	AD	3			3				2		8
5.	AIR		2			2			2		6
6.	DS	3			3				2		8
7.	FED	3				2			2		7
8.	FKN		2			2			2		6
9.	IRK	3				2			2		7
10.	KP	3			3			3			9
11.	LNNAP	3				2			2		7
12.	LDD	3			3			3			9
13.	AMFD	3			3				2		8
14.	MNA		2			2			2		6
15.	MIZ	3			3			3			9
16.	MARI	3			3				2		8
17.	RKS			1			1			1	3
18.	RS	3			3			3			9
19.	VCT	3			3				2		8
20.	TPS			1			1			1	3
21.	CPK	3			3			3			9
22.	AS	3			3				2		8
23.	CN	3			3			3			9

Total skor :

B (S, K, L) : 18 Anak (78%)

C (KS, KK, BL) : 3 Anak (13 %)

B (BS, BK, BL) : 2 Anak (9 %)

Keterangan :

B = 7-9 C = 4-6 K = 0-3

HASIL OBSERVASI

INSTRUMEN PENILAIAN PERMAINAN INKLING

HARI : Jumat, 24 Mei 2013

No.	Nama anak	Aspek yang diamati									Jml.
		Keseimbangan			Kekuatan			Kelincahan			
		S	KS	BS	K	KK	BK	L	KL	BL	
1.	ARD	3			3			3			9
2.	ASS	3			3				2		8
3.	AF	3			3				2		8
4.	AD	3			3			3			9
5.	AIR		2			2			2		6
6.	DS	3			3			3			9
7.	FED	3			3				2		8
8.	FKN	3			3				2		8
9.	IRK	3			3				2		8
10.	KP	3			3			3			9
11.	LNNAP	3			3				2		8
12.	LDD	3			3			3			9
13.	AMFD	3			3			3			9
14.	MNA	3			3				2		8
15.	MIZ	3			3			3			9
16.	MARI	3				2		3			8
17.	RKS		2				1			1	4
18.	RS	3			3			3			9
19.	VCT	3				2		3			8
20.	TPS		2				1			1	4
21.	CPK	3			3			3			9
22.	AS	3				2		3			8
23.	CN	3			3			3			9

Total skor :

B (S, K, L) : 20 Anak (87%)

C (KS, KK, BL) : 3 Anak (13 %)

B (BS, BK, BL) : 0 Anak (0 %)

Keterangan :

B = 7-9 C = 4-6 K = 0-3

LAMPIRAN 4

Foto Saat Penelitian



Gambar 4. Pemanasan sebelum permainan *Ingkling*



Gambar 5. Salah satu anak yang masih malu-malu



Gambar 6. Anak-anak tidak sabar ingin mencoba permainan



Gambar 7. Salah satu anak yang sudah mahir dalam permainan *ingkling*



Gambar 8. Sorakan dari teman membuat lebih bersemangat



Gambar 9. Permainan *ingkling* diperlombakan membuat anak lebih bersemangat